《合金装备索利德 和平行者》发售日新情报公开！
震撼价 6.99
GAME SOFTWARE
VOL.266
电子游戏软件
横扫千军盖世无双彻底攻略
战国无双3
全稀有装备入手
索尼亲自动手解决猎天使魔女PS3版问题
收费不能免费，金会员产业链的规则
手伸得越长就离得越遥远
从销量TOP15看PS3在日本的现状
所有迷宫与收集要素一网打尽
神作归来
赛尔达传说灵魂轨迹
大师剧透！关于《新超级马里奥兄弟Wii》的方方面面！
宫本茂与新马的终极秘密
2009年终特别策划
你不能忘记的2009
全面盘点过去一年游戏重大事件
世界人气第一游戏的历史
使命召唤诞生的秘密
两大王牌开发商围绕它展开的龙争虎斗
千万级超级大作是如何崛起的
2009年12月下 总第266期
ISSN 1006-5032

奔走于世界中的宫本大师

——首先冒昧的问您一下，最近是否很辛苦呢？

宫本 在见到好久不见的斋藤后，他的第一句话就是"好累啊"。（笑）。

一同（笑）

宫本 就我个人而言，想说"不累"，但实际上真的很辛苦。不过辛苦也是情理之中的事情。（笑）

——您可是为了《新超级马里奥兄弟Wii》这款游戏，在10月中旬就远赴海外，而后又接连参加日本的商谈会等活动，想必会感到十分疲惫才是。

宫本 那倒是没有的事，可能是我自己没察觉出来吧。即便是真有"疲劳"感，我自己也觉得无所谓（笑）。

——请问，您在海外的一系列活动还算顺利吗？

宫本 还好吧，从欧洲到北美，绕着西方走了大半个地球。自我感觉是场不错的旅行（笑）。

——那么，跨越区域所造成的时差问题也会增加疲劳感了？

宫本 是啊，为此我在巴黎停留了2天，之后才前往纽约，如此安排就是为了有效的调整时差。

——在欧洲的时候，您只去了巴黎吗？

宫本 是啊，平时来欧洲的时候，都是先去巴黎，而后去伦敦，有时候还去德国或是意大利，不过这次的欧洲之行只有巴黎而已。

马里奥兄弟与超级马里奥的融合

——请问，在海外发售的Wii版《新超级马里奥》的反响如何呢？

宫本 要说反响的话……（大声）那就是非常好了。

——请您具体的说说吧。

宫本 在这次的集会中，有许多同行来参加取材。其中有一部分人只知道有《超级马里奥》这个游戏，但却不知道马里奥系列的续作《超级马里奥3》等作品。但是，在场所有的参与者都对Wii版的《新超级马里奥》抱有很浓厚的兴趣。

——那他们是对哪个方面感兴趣呢？

宫本 要说最受关注的，那还是"即将在Wii主机上登场的《新超级马里奥》，究竟是一款什么样的游戏呢？"以及"Wii版的《马里奥》究竟会有什么变化呢？"

——对于这些关注点，您是如何进行说明的呢？

宫本 这次的《新超级马里奥Wii》将是一款游戏性至上的作品。无论是哪个年龄层的人，都可以感受到游戏的乐趣，并且多人合作的乐趣还会进一步增加。另外，即便是站在旁边观看的人，也会感到《马里奥》系列的独特魅力。

——原来如此，这款作品是以强调游戏性作为卖点吗？

宫本 恩。其中最大的亮点就是多人游戏了。在《马里奥兄弟》之后，很少有多人共同游戏的作品登场。如今再次出现多人同乐的《超级马里奥》，相信大家都会非常喜欢的。

——听闻有人说，Wii版的《新超级马里奥》是以另一种方式将玩家聚集到电视机前的？

宫本 让复数的玩家聚集到电视机前玩游戏，是我们一直以来的一个大课题。想要真正的实现，并不是那么的容易。在开发Wii版的《新超级马里奥》时，我们想让第二名玩家不是坐在那里看第一名玩家来玩，而是让其以同伴的身份来到游戏中，相互协力的进行游戏。当然了，第二名玩家也可以充当

《新超级马里奥兄弟Wii》的制作秘话以及宫本茂大师的感悟大揭秘！

宫本茂大师来讲述马里奥系列各个角色名字的来历！

全球发售的本作使用了统一的红色包装盒哦！

横版过关游戏中的全新突破，多人游戏模式将会带来全新的乐趣！

角色名字的由来❶ 马里奥 MARIO

宫本 我记得，任天堂在美国的一个子公司中有个叫马里奥的工作人员，虽然无法确认他是日本人还是当地人，不过，马里奥这个角色的名称就是取自他的真实姓名。

——是说有位跟马里奥很像的人吗？

宫本 恩，说起来，倒还真有这么一个人，不过他是个仓库管理员（笑）。在一起工作的同事们都称呼其为"马里奥"，而我也觉得"这称呼挺合适的"。

——那马里奥是意大利人的风格了？

宫本 对，没错。我还特别欣赏意大利的马鲁迪罗（注：马鲁迪罗是意大利著名的角色插画师）的绘画作品。他所绘制的作品有一个比较突出的特点，那就是角色的鼻子大的有些夸张，而且还都留着大长胡子。

——马里奥也是受其作品的影响吗？

宫本 差不多吧。我很喜欢的《巧遇葫芦岛》以及《铁臂阿童木》中都有大鼻子与长胡子特征的角色。于是我想，在自己的作品中也融入一些带有此类特征的角色不是很有意思吗。

角色名字的由来❷ 碧奇 PRINCESS PEACH

宫本 碧奇公主的名字着实令人琢磨了很久。当时，我真的是很认真的去考虑究竟该给（碧奇）这个角色起个什么样的名字。从设定方面来看，她是女孩子，而且是个小公主。如果提起女孩子，能令人想到的便是"粉色"（日文假名为ピンク），于是我便以"粉色"这个词作为该角色名字的关键词，经过加工之后，"碧奇"这个名字便诞生了。

——（笑）原来如此，没想到可爱的碧奇公主的名字居然来自于粉色这个词，接下来请您继续讲下面的角色吧。

↑碧奇公主这次又被更加搞笑恶绑架方式给掠走了，实在是令玩家哭笑不得。

"捣乱者"的角色，这样玩起来也会有全新的乐趣（笑）。

——就是说可以让高水平的玩家来带着初级的菜鸟来闯关了？

宫本 对的，这也是本作的一大亮点。这次的多人模式绝对是有别于系列中的其他作品。

——换句话说，就是《马里奥兄弟》与《超级马里奥》的融合了？

宫本 说的没错，就可以理解为《马里奥兄弟》与《超级马里奥》的融合品。

——最大是支持4人吗？

宫本 对，最大支持4人同时游戏。

——请您说说周围观看的人，如何感到游戏的乐趣呢？

宫本 嗯……首先，玩游戏的人肯定会感觉到从未有过的乐趣。尤其是在4人同时玩的时候，这种乐趣会提升至极点。那么，当看到有说有笑的4人如此开心的玩游戏后，周围观看的人怎么会不觉得有意思呢（笑）。

——原来如此啊（笑）。

宫本 另外，关系到玩家是否能有乐趣感的还是游戏中的难易度。在这方面的调整如果恰到好处的话，就会令玩游戏的人充分感受到游戏的乐趣了。

首次实现了全员平等参加的多人模式

——随着《新超级马里奥兄弟Wii》的发售，在全世界范围内都会掀起多人游戏的热潮吧？

宫本 是啊，从初级的菜鸟到高水平的达人，玩游戏的人会大幅增加。在大家进行多人游戏时，会去选择自己的同伴，是与家人一起玩呢，还是与朋友一起玩呢，随着参与游戏的玩家的改变，进行游戏时的乐趣也会发生变化。如果是与恋人一起玩，也许还能进一步增加两人的感情（笑）。

——玩游戏的时候可以保护同伴，或是陷害同伴吧？

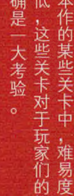
宫本 在以往的多人游戏中，同伴之间都是相互配合的来进行游戏，很少有一边相互陷害一边玩的情况。而这次的《新超级马里奥兄弟Wii》中则是可以让玩家自由的去做自己想做的事情。这是站在旁边观看的人永远无法体验到的乐趣。实际参与的玩家根本不会知道同伴心里在想什么，下一步时他会去做什么。由此而形成的紧张感就是本作中的一大乐趣所在。

——如此自由的玩《马里奥》，真的会有乐趣吗？

宫本 我来具体的举例说说，比如当前面可能出现危险的时候，就会有人说"你先过去"，而大家都不向前走的话，游戏就会停滞下来。虽说冲在最前方的玩家是最危险的，但当发现了道具之后也是该玩家能优先抢到。如此一来这一路上就会"非常热闹"了（笑）。而且在最终的通路上，还会出现更加危险的设定。此时就必须让一名玩家冲在前面，带着其他人闯过去，否则游戏又会停滞下来（笑）。

——原来如此（笑）。

宫本 由于是本着全员平等参加的理念制作的多人游戏模式，所以乐趣的体现方式也是多种多样的。像这种类型的游戏作品，《新超级马里奥Wii》只是第一步，接下来还会有这种风格的游戏出现，请大家期待吧。



→在本作的某些关卡中，难易度的设定确实不低，这些关卡对于玩家们的操作水平可的确是一大考验。

初心者能够轻松上手游戏
老玩家也能挑战困难极限

绝不是"简单的马里奥"，难易度有够"硬派"！

——从最初看到本作的宣传影象以来，就有不少人都表示本作将是一款"简单的马里奥"。

宫本 我并不这么认为，与传言中的正好相反，这是一款很有难度的游戏。只要是尝试过的人，相信都会这么认为的。

——请问，关于本作的难易度，是怎么调整的呢？

宫本 说起难易度的调整，是十分困难的。"关于DS版的超级马里奥的难易度，大家到底认为如何呢"则成为了此次我们商讨的最大课题。

——据说，在欧、美等国有部分人觉得游戏过于简单？

宫本 确实是这样。但是，直到制作的最终阶段，我们还在努力的调整难易度的平衡性。总之，这次游戏的难易度将会有一个很大的提升。另外，我们还尝试了许多新的课题，比如说，"不按B键也可以通关"之类的。

——那么，新的课题有助于改善整体的难易度吧？

宫本 不过，正规的游戏方式，还是需要不断的按B键来进行的。我们之所以去摸索新的课题，完全是为了满足一小部分追求高难度的玩家，希望他们也能充分的感受到本作的乐趣（笑）。不过，最终想要满足全体玩家的需求是不太现实的，所以我们只能通过使用这种区分操作的方法来尽可能的照顾绝大多数玩家的需求。

角色名字的由来③

路易 LUIGI

宫本 其实，路易这个角色在游戏中是与马里奥非常相似的，不仅是衣着上，就连脸型都十分相似。所以，从这个角度来进行考虑的话，想必你也能猜到他名字的由来了吧。下面来公布答案，路易这个角色真正的由来是"与马里奥类似的角色"的日文，即、日文汉字"类似"的音读。听起来是不是觉得很可笑呢（笑）。

——您所说的不会是真的吧？

宫本 实际上，最初考虑"路易"这个角色的名字时，是按照"马里奥身边最亲近的角色"，以及"也同样要使用意大利人的名字来命名"的思路来思考的。在意大利，也有不少的人是以路易.XXX来命名的，所以使用"路易"这个名字就成了最好的选择。

角色名字的由来④

库巴 KOOPA

宫本 提起"库巴"，我第一个想到的总是烤肉之类的食物（笑）。所以，"库巴"在我心中，就成为了"力量"的代名词。而如果是用来形容人的话，便是属于那种充满了勇猛之力的角色。于是，我便给马里奥中的大魔王，赋予了"库巴"这个强大的名字（笑）。

——听说，当时还有另一个名字？

宫本 恩，是啊。当时想到的另一个名字是"卡鲁比"。这个名字与"库巴"的差别实在很大。不过，我好不容易才想到以食物系的"库巴"来命名，而且相关联的其他角色也都可以使用这种方式（用食物的名字）来命名。所以最终还是废弃了"卡鲁比"，而采用了"库巴"来当大魔王的这个名字。

角色名字的由来⑤

基诺比奥 KINOPIO

宫本 基诺比奥这个角色名字的由来就非常简单了，相信看到它的外型后，大家就能很轻松的联想到蘑菇（キノコ），或者至少是也能联想到类似的东西吧，接下来，我们由这个关键词为基础，继续来展开联想，于是最终便得出了"基诺比奥"这个名字。另外，虽然基诺比奥这个名字有点长，但大家都认为这个名字的发音很顺口，属于很容易便能记住的名字。（笑）

——不过，听说，曾经也有不少的人将基诺比奥错误的称为了"皮诺吉奥"？

宫本 是啊，我也猜到了会有人将基诺比奥的名字叫错的。毕竟这个名字的发音与皮诺吉奥很像。不过正因如此，基诺比奥这个名字才会变得更有意思不是吗（笑）。

角色名字的由来⑥

耀西 YOSHI

宫本 其实，早开发中我们就将这个角色称为"耀西"了。而这个名字的由来则是设计小组中的一个组员的名字。由于一直都使用这个名字，大家也都觉得没什么不妥，所以最后就正式引用了"耀西"这个名字。

——开发中的称呼被最终认可的这种情况时有发生是吗？

宫本 虽然这种做法并不是很普遍吧。在开发过程中使用的名字通常都只是一个原型，而后以此再联想到更好的名字，或是通过召开"命名大会"来相互探讨，进行改良。如果要是很有创意的名字的话，就这么被正式采用也是很正常的事情。

不知会发生什么情况的开发现场很有趣

——请问宫本先生今年是57岁了吧？

宫本 对啊，马上就是老头子了。

——按照常理来说，您现在应该是能很伟大的说着“你，干这个去”之类的话的人了吧。

宫本 基本上就是你说的样子（笑）。由于开发程序不是由我来写，所以经常是说些得意的话后就闪人了。（笑）一同（笑）

——顺便问下，那您平时在开发现场都做些什么呢？

宫本 主要还是负责处理一些突发事件。比如说，动画脚本的实际演出时，我要在摄像机前“督战”以及处理各种繁杂的事情。还有像游戏BUG的处理，也是一个很费事的问题。记得当年FC时代的《超级马里奥》中就有个隐藏的“秘技”，而这个所谓的“秘技”则是我们故意留下来的BUG。

——后来这个BUG被修正了吧。

宫本 当负责制作程序的人看到BUG后，一定会去修正它的。遇到此种情况，我会站在程序员的身旁说“等等，这个BUG要是很有意思的话，就留下来吧”。结果有的BUG就被当做正式的程序存留了下来。这些BUG都是无意中诞生的产物，但要是想故意的去做，那可就非常困难了（笑）。

——是这样的啊。

宫本 其实，在开发现场时，我并不只是对着他人发布命令，更多的则是大量的处理突发事件。而我的工作内容，其实跟24年前是基本一样的（笑）。

一同（笑）

宫本大师讲述从横井军平处得到宝贵经验

——请问，与您一起制作过《超级大金刚》、《马里奥兄弟》等系列作品的横井军平先生，最擅长些那方面的工作呢？

宫本 他最擅长的恐怕就是策划了。无论是任何想法，他都能够很好的将其以商品的形式推广出去。尤其是横井先生特别擅长将自己的兴趣转化为商品，对于公司提出的课题，他也能给出很好的策划案。

——请您具体说说，横井先生是怎么做策划的呢？

宫本 根据给出的课题来提交数个策划案是作为策划人员最基本的能力。横井先生在这方面有着自己独特的工作方式，简单的说，他对于细微环节的处理并不较真，所以整体的工作效率非常高。具体的说，像调整坐标时，不是一个个的去进行调整，而是从画面整体上进行核对，这样一来工作效率就大大提高了。

——原来如此。

宫本 作为游戏设计者，最重要的不是去处理各种繁杂的问题，而是找到最关键的部位，从整体上进行修正。

——那请问该如何去寻找呢？

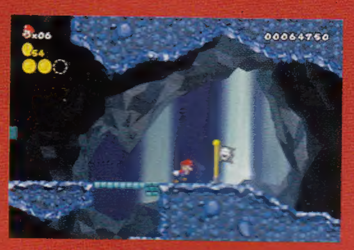
宫本 要以多种视角去思考。比如说，在月球的背面也许还会有另一个月球，而从地球的角度上看，是永远不可能发现的。而从月球上看的话，就会轻易的发现了。横井先生就非常善于用此种方法来看待问题。

——当横井先生在场时，您是不是就会很活跃呢？

宫本 在20岁时并不是这样，那时我与横井先生刚刚认识。而到了30岁的时候，共事多年的我们在开会的时候就经常的“互换角色”，当横井先生在场时，我就可以放心大胆的提出意见，而当他不在时，我又扮演起他的角色来。在此期间，受到了他很大的影响，我们两人之间，就如同是师兄弟一样。

——那您在思考理解方面也是深受横井先生的影响了？

宫本 嗯，在这方面与其说深受影响，不如说是想法一致吧。举个例子，横井先生曾经做过一个用光线枪去射击瓶子的小游戏。当游戏开始后，出现了一个静止的瓶子，于是我便开枪射击，击中后紧接着出现了两个瓶子，于是我便连开了两枪，此时的我心里非常得意，“这个游戏非常简单嘛”，而接下来我看到了瓶子不再是静止的，而是飞了出来……这就是横井先生调节难易度的手段，对我来说真的是受益匪浅。



——《马里奥》系列中的设定也是受到了影响吗？

宫本 差不多吧。我只是想在《马里奥》中加入那种通过不同的难度相互重合而令玩家感受到有成就感的系统。就好比是横井先生制作的射击游戏中，不能将全部的瓶子都击中，其中总会有一部分的射击难度非常高，但大部分的射击难度又非常低。最终的结果便是，上手简单，但想玩好却非常困难。

——您的意思就是说，越辛苦的成就感也就越高？

宫本 对，就是这个意思。有了目标，并且在达成后给予一定的奖励，那么达成的人就会有动力继续去达成下一个目标了。从某种意义上来说，绝大多数的玩家们就是这么一边玩游戏，一边成长起来的。

全关卡不损命的打通游戏 挑战玩家操作水平的测试

角色名字的由来⑦ 诺克诺克&巴塔巴塔 NOKONOKO&PATAPATA

宫本 这两个小家伙名字的由来，分别是形容走路声音的象声词“ノコノコ”与形容飞行声音的象声词“パタパタ”的音译。（笑）

——这个名字起的倒是很简单啊？

宫本 恩（笑）。说起来，像诺克诺克以及巴塔巴塔这样以象声词来进行命名的角色也有很多。比如说，与我有着密切合作关系的游戏绘画大师、手冢卓志先生就擅长这么给角色命名，就连他自己的爱称，都是以这种方式命名的（笑）。

——手冢先生的爱称真有意思啊！

宫本 对吧，听起来就像是“小孩子”的乳名，非常有意思（笑）。自从诺克诺克&巴塔巴塔的名字诞生之后，系列游戏中也逐渐增加了很多这种方式命名的角色。

角色名字的由来⑧ 克里波 KURIBO

宫本 “克里波”也是在开发中就开始这么称呼的。说起来，实际上“克里波”这个角色才是真正意义上的“蘑菇”（笑）。

——（笑）

宫本 由于设计员中有一部分人觉得“克里波”这个角色很想“栗子”，于是便以“栗子”（クリ）作为关键词，给它起了“克里波”这个名字。但在我个人看来，它就是一个香菇啊，因为，我是以此为原型创作的这个角色。

——原来它的原型是香菇啊？

宫本 是的。最初时我并不知道“克里波”这个名字，但当我知道的时候，周围的同事们已经都这么称呼它了（笑）。于是我也只好改变了原来的想法，将“克里波”从香菇造型改成了栗子（笑）。

角色名字的由来⑨ 普库普库 PUKUPUKU

宫本 最初的时候，它的名字叫做“特奇丽”（笑）。

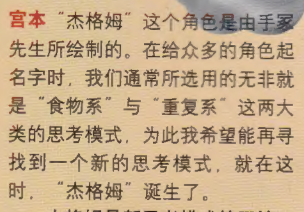
——它也食物系列的名字吧？

宫本 对，虽说“特奇丽”这个名字也非常不错。但仍然不如“普库普库”那么生动、形象。“普库普库”这个名字的原型词是“河豚”（フグ），由于其外形很有膨胀感，所以采用“普库普库”（プクプク）这个词是再合适不过的了。另外，象声词“普库普库”也有吐泡泡的意思，用来形容鱼类也是非常合适的。

——确实是个非常贴切的名字啊！

宫本（笑），说起这种贴切的名字来，马里奥系列中也有不少。比如说，以“头盔”（ヘルメット）为原型的“美特”（メット），以“刺”（トゲ）为原型的“特盖逊”（トゲゾー）等等。

角色名字的由来⑩ 杰格姆 JIUGEMU



宫本 “杰格姆”这个角色是由手冢先生所绘制的。在给众多的角色起名字时，我们通常所选用的无非就是“食物系”与“重复系”这两大类的思考模式，为此我希望能再寻找到一个新的思考模式，就在这时，“杰格姆”诞生了。

——杰格姆是新思考模式的开始？

宫本 对。“杰格姆”这个名字的意义实在是很特殊。首先，它的原型是一个很长的词语。在落语（注：落语这种艺术可以简单理解为中国的单口相声……）中，有个经典的句子叫“寿限无”（じゅげむじゅげむ），而这个句子的音译就是“杰格姆”（笑）。另外，“杰格姆”会投掷铁球一样的道具来进行攻击，将这个投掷铁球的动作快速的朗读的话，就成了“杰格姆”。

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.266

COVER 赛尔达传说 灵魂轨迹

Vol.266 2009 December

CONTENTS

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）；
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：李志武
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/杨旭/张建凯 ■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061
■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆
■广告电话：010-64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

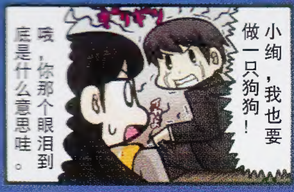
《13》降临最后一刻，我们如何度过

七曜早等得不耐烦了，其他小编，还有一把子游戏伙伴，都早就为这游戏等待太长时间了，如今它总算来了。而且还是高价而来，这次连港版没有五百五都拿不下来，SQUAREENIX的高定价无疑是让众多玩家大出血了。众编是以什么样的状态来迎接神作的呢？

七曜早早在官方确定发售的9月便跟店家预订了日版，最终以600元的绝对实惠价格入手，并在即将发售的几天连续在电软专用QQ群组中疯狂释放相关消息；桔梗则是坐等北京店家日版到货，预计届时价格将相当高昂，比七曜多个百八十元一点不新鲜；曾表示坚决不碰13的风林则在游戏发售的最后时刻不断被动摇，虽然声称不玩FF，但根据目前的生理状态也很有可能在取编辑部游戏的时候顺道也给自己来一张；其他编辑则期待编辑部公款版中……由此可得出结论，本部至少将消化四张13，要说这样对待神作，买的数量可真是不算多，目前只是在游戏即将发售时的统计，保不齐有哪位突然受到刺激入手一张，并等待PS3继续降价。翅膀则死盯着明年三月的360版不放，预祝全区成功！

有鉴于此，下期《电软》毫无疑问会成为13的大庆祝专辑，不少版面都会“牺牲”给这款游戏吧。而关于游戏的攻略也请各位有PS3和没有PS3的朋友把心放宽。无论内容充实度还是页码实在度，那是绝对有保证的。就算您没有PS3，这游戏也得看看，明年还有360版呢，当然还有视频DVD的大养眼特辑，总之，下期13必让各位满意。

圣诞之吻之幸福的狗狗



Focus on Game News VOL 266

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

←《光环 致远星》近日放出了最新宣传影片及大量高清画面，其表现出的震撼素质在VGA09上也分外夺目。

EVENT 日本专讯 脱光社游戏部门明年正式合并 旗下众多子公司统一归属总部

本刊讯 KOEI TECMO近日发表联合声明，将于2010年4日正式合并两家的游戏开发部门，原从属于各自的子公司均将归于总部直属，" KTG "即将完成公司的全部合并事宜。

明年4月两家的游戏部门将进行合并，成立游戏事业开发公司KOEI TECMO Games，简称KTG，直属KOEI TECMO总公司。与此同时，原隶属于KOEI旗下的销售流通部门KOEI NET将更名为KOEI TECMO NET，直属KT总公司。原隶属于TECMO旗下的娱乐设施运营部门TECMO Wave也将更名为KOEI TECMO Wave，同时直属于总公司。两家原来在国外的众多开发子公司及工作室，均将统一归属总公司名下。通过这次的合并，KOEI TECMO的游戏开发、产品流通运营、销售宣传等各方面的业务，均将统归KT总公司管理运营，届时脱光社才算真正完成他们的合并壮举。

HARD 欧洲专讯 5.50GEN-D3/5.03GEN-C发布 PSP最新游戏已可完美运行

本刊讯 正如先前承诺的，法国GEN小组已于当地时间12月15日晚发布了PSP最新自制系统5.50GEN-D3和5.03GEN-C，更新后的PSP已可完美运行最新游戏。

新发布的5.50GEN-D3对应PSP1000/2000非V3系统主机，5.03GEN-C对应PSP3000及TA88-V3 PSP2000主机，经过简单的更新步骤后，玩家的PSP将支持截止12月15日为止的PSN下载版游戏，和12月15日之前发售的UMD版游戏，并增强了从记忆棒读取ISO的速度，经测试，原先无法运行的新游戏，如《高达对高达NEXT PLUS》、《梦幻之星 携带版2》、《火影忍者 究极觉醒3》、《J联盟创造职业球会6》、《R-TYPE战略版2》等新作均可完美运行。GEN小组同时还表示，原先预想在新系统中增添的一些新功能，由于技术上的原因和时间关系并没有实现，如对摄像头的支持，仅仅保证了对新游戏的支持，不过今后依然将继续的研究探讨。

SOFT 日本专讯 掌机版沙排《死或生 天堂》公布 让你的鼻血杂洒满PSP屏幕

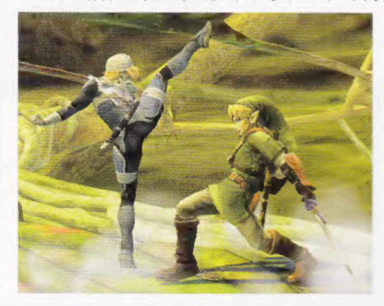
本刊讯 有着"死或脱 奶排"绰号的TECMO名作终于公布了最新作品，《死或生 天堂》携众多泳装MM一举登陆PSP主机，明年4月我们就可享受到清凉假日了。

本次PSP新作继承了X360家用机版的全部特色，身穿琳琅满目各式泳衣的《死或生》佳丽们依旧动感迷人，一个赛一个亮丽，大有闪死人不偿命的架势。游戏方式以休闲游戏为主，沙滩排球、水上摩托、打扑克牌赌钱，还有经典的游泳池跳格子。游戏的收集要素依然满载，佳丽们的泳衣自不必说，身上的项链、戒指、各类首饰一样都不少，也不排除DLC付费下载的项目。玩家还可以购买精美的礼物送给各位佳丽讨她们的欢心，以享受到"更优质的服务"。此外，厂商还公布了新作的豪华限定版内容，其中将附送一个让人喷鼻血的泳装版霞的人偶。本作预定2010年4月2日发售，价格5229日元，豪华限定版的价格暂时未定。

SOFT 美国专讯 Wii版《赛尔达传说》新作情报 制作人青沼英二透露开发进展

本刊讯 国外媒体Official Nintendo Magazine近日采访了《赛尔达传说》系列的制作人青沼英二，并从他的口中得知了Wii版新作的最新开发进展情况。

青沼英二表示开发团队目前正在紧锣密鼓的制作游戏的剧本和迷宫部分，因为要保证新作的质量，游戏的每个细节都需要反复推敲之后才能决定是否采用。Wii Motion Plus的运用是新作一个最大的亮点，这款新操作设备的加入会让游戏产生前所未有的体验，玩家体会到的操作感会比想象中更加优秀。青沼表示明年年中的E3展，该作会通过任天堂正式对外公布，并会有比较完整的内容奉贤给玩家，可能不仅仅是游戏影像，而是以试玩DEMO的形式与玩家初次见面，开发组对此有充分的信心，明年E3任天堂还会准备一个规模盛大的surprise。



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●SEGA的名越稔洋公布了《龙如4 传说继承者》的主题曲，新作主题哥将由四名日本著名的男歌手共同演唱，歌曲名为《Butterfly City Feat. RYO the SKYWALKER & Mummy-D》，名越表示这种组合是为了突显出新作四位主人公不同冒险的主题风格。

●育碧公布了新作《波斯王子 忘却之砂》的新情报，该作的故事背景设定为《时之砂》和《王者之心》之间，并采用新的引擎开发制作，将表现出超越以往作品的出色操作性，以及更加美伦美涣的场面画面。制作人同时还表示新作为系列正统续作，与正在拍摄中的电影并无关系。

●SEGA公布了对应PS3平台的新作《VR网球Live Match》，预定2010年3月25日发售，新作着重强化了线上多人游戏的要素，除了双人线上对战外，还新增了多人小游戏和线上合作模式，并新增了对戴维斯赛事的支持，增加大量明星球员等。

●EA已于12月17日开放了新作《战地双雄 第40天》的试玩DEMO下载，其中玩家们可体验到单机分屏合作闯关、线上合作闯关等充满乐趣的模式，喜欢的玩家不可错过。

●LEVEL5宣布，今年10月1日发售的NDS软件《闪电十一人2 威胁的侵略者 寒冰/烈火》两版本合计销量已突破100万套，历时两个半月，此成绩已经超过前作达成的销量记录。

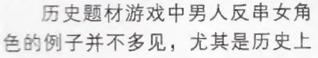
●SCE战略策划部门的负责人Masayuki Chatani近日对外透露，SCE曾经考虑过运用SSD和PSN下载来代替PS3主机硬盘的作用，以节省制造成本并缩减主机体积，PS3主机依然有进一步简化的空间，如果技术可行的话，索尼仍然有可能推出更加轻薄版的PS3主机。

●NBGI已于PSN开放了PS3版《薄暮传说》的新DLC下载，内容为"深渊传说诞生纪念套装"，各名角色均有一套《深渊传说》中对应角色的外型换装，与预约特典中不同的是，这款DLC的换装不仅衣服，就连角色头发的颜色也一并更换成了深渊传说中的造型。

●CAPCOM宣布将于XboxLIVE平台推出《恶魔猎人4》的数字下载颁布，同时也将推出PC版的下载版，新作《洛克人10》也将同时推出XBLA和PSN版。

《战国BASARA3》最新角色情报 性感女王版杂贺孙市闪亮登场

本刊讯 CAPCOM近日公布了《战国BASARA3》的最新情报，延续系列喧哗不拘一格的风格，新角色又在性别上做起了文章，一身黑衣、性感飒爽的女王版杂贺孙市将与前田庆次上演对台戏。



历史题材游戏中男人反串女角色的例子并不多见，尤其是历史上名气响当当的人物。杂贺孙市曾是日本战国时代著名的铁炮佣兵团“杂贺众”的首领，本名铃木重秀，曾凭借强大的战斗力在石山本愿寺抵抗织田信长的进攻长达十年之久，是条热血铮铮的汉子，而这次CAPCOM描绘的杂贺孙市，却摇身变成了性感御姐，一头红棕色的长发，一身暴露的黑衣，一袭红色的半边裙子，再加上黑色的套手和黑色的长靴，俨然一副巾帼女将的打扮。其身份到是符合历史，依然是铁炮佣兵团的首领，手持一把双管的大型手枪作为武器，另外厂商还同时公布了战国第一倾奇男前田庆次的新造型，是名豪爽的年轻武者的形象，手持一把长刀作为武器，他将在剧情中与杂贺孙市有着戏分不少的对台戏。

《求生之路 2》首个DLC包公布 初代四主角回归同台冒险逃生

本刊讯 新作发售后推出DLC继续吸引消费者是欧美厂商的惯用手段，以网战为主的游戏这方面显得更积极，近日Valve已经宣布了《求生之路2》的第一款DLC，与之前的许诺一致。

新DLC章节名为The Passing（许可），是一个独立的新章节，预定2010年初提供下载，具体日期和售价战士未定。这个新章节故事发生在《求生之路2》第二大章“午夜嘉年华”之后，也就是四名幸存者乘坐直升机逃跑，直到乘坐火车来到沼泽地之间的情节，原本第二章和第三章之间就缺少了这一段剧情，这次DLC就是对该部分的补充。这章的场景为乔治亚州小镇，最让人兴奋的是游戏前作的四名主人公也将在其中登场，并可由玩家操作使用，想想前作中漂亮的zoey又将再度登场，看腻了黑人大妈的粉丝们又要高兴了。至于两批主人公如何在新章节中同台竞技还不得而知，也许是轮流出场的形式吧。

↑厂商还表示今后的DLC还将新增武器、场景、甚至新的特殊感染者到游戏中。

神游公司于苏宁电器长宁店举办神游DSi首发促销活动，前100位购机者获赠精美礼品

本刊讯 神游公司前段时间已经正式公布了大陆行货版DSi的发售消息，其官方举办的一系列促销活动也已经展开，苏宁电器将成为神游推广DSi的首个宣传点。

神游公司已经确认，将在12月19日及20日两天，在苏宁电器上海长宁店举办神游DSi主机的现场首发活动，行货版DSi将同时开卖。本次首发活动神游准备了限量100名的首发赠送礼品，在两天的活动期间内，前100名购买神游DSi的玩家就可以获得丰厚的限量礼包，其中包含一个DSi专用收纳包、一张DSi专用的屏幕保护贴，一块容量达2GB的内存卡，和一个《任天狗》主题纪念袋，数量有限，送完即止。不过玩家可以去首发现场提前预定一张首发预定卡，届时就可以凭借预定卡领取自己的限量礼品了。

↑借助苏宁电器的人气，神游应该会取得这场iDSi首发的开门红吧。

神游算是目前国内唯一有影响力的主机代理厂商了，不管这次神游DSi的首发能否取得成功，其为大陆地区游戏市场的发展所做的努力，无论如何都是值得我们钦佩的，希望神游的生意越做越红火，一路好运。

神游前段时间已正式公布了大陆行货版的神游DSi，与其他地区早前发售的NDSI相同规格，虽然晚了一段时间，但神游也同时公布了iDSi的中文官方网络社区，这也是中国大陆地区TV游戏历史上首家官方游戏网络平台，玩家可以通过iDSi登陆网站，用点卡下载自己喜欢的游戏软件和教学软件，享受与国外同等的服务。

游戏奥斯卡VIDEO GAME AWARDS 2009揭晓 神秘海域2荣获年度最佳游戏，众多作品获奖

本刊讯 万众瞩目的“游戏业界奥斯卡”SPIKE TV the VIDEO GAME AWARDS 2009（VGA2009）于美国时间12月12日揭晓结果，来自各大机种平台、世界各地开发商制作的优秀游戏齐聚一堂，分奖项评选出了各领域的头名状元，可谓群雄共舞火暴非常。

在激烈的评选后，索尼于PS3平台发售的动作冒险游戏《神秘海域2》荣获了“年度最佳游戏”这一分量最重的奖项，同时该作还获得了“最佳画面”和“最佳PS3游戏”两个单项奖，无可争议的成为年度奥斯卡的最大赢家；颇受瞩目的FPS游戏之争，《使命召唤 现代战争2》一举击败了《光环 ODST》和《杀戮地带2》这样强大的对手，获得了年度最佳射击游戏的冠军头衔，同时该作还获得了最佳多人联机游戏的奖项，无愧于世界第一FPS品牌；由EA推出的《龙腾世纪 起源》击败了《边境之地》、《恶魔之魂》等对手获得了年度最佳RPG游戏奖。

奖项	游戏名	奖项	游戏名
年度最佳游戏	神秘海域2	最佳团队体育游戏	冰球2010
最佳X360游戏	求生之路2	最佳赛车游戏	极限竞速3
最佳PS3游戏	神秘海域2	最佳音乐游戏	甲壳虫乐队 摇滚乐团
最佳Wii游戏	新超级马里奥兄弟Wii	最佳画面	神秘海域2
最佳PC游戏	龙腾世纪 起源	最佳配乐	DJ英雄
最佳掌机游戏	横行霸道4 血战唐人街	最佳原创音乐	光环3 ODST
最佳工作室	RockSteady Studio	最佳电影/电视剧改编游戏	南方公园 一起来塔防
最佳独立制作游戏	Flower	最佳动作捕捉女性角色	Megan Fox as Mikaela Banes
最佳射击游戏	使命召唤 现代战争2	最佳动作捕捉男性角色	Hugh Jackman as Wolverine
最佳格斗游戏	街头霸王4	最佳演出	X-Men Origins Wolverine Uncaged Edition
最佳动作冒险游戏	刺客信条2	最佳配音	Jack Black as Eddie Rig
最佳角色扮演游戏	龙腾世纪：起源	最佳下载游戏	多重阴影
最佳多人模式游戏	使命召唤 现代战争2	最佳下载DLC	横行霸道4 夜生活之曲
最佳个人体育游戏	UFC 2009 Undisputed	最受期待游戏	战神3

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●EA宣布，为配合《但丁地狱》的上市推出，将于明年2月同时推出《但丁地狱》的同名官方漫画，以让玩家更好的理解本作蕴涵的文化底蕴，体验西方神话的唯美剧情。

●SEGA宣布将于明年3月在北美地区推出PS3游戏《龙如3》的美版，游戏字幕将采用英文，但配音依然为日文原音，即日音英字的不完全本土化版本。

●SE欧洲分布传来消息，预定将于明年2月于全球同步发售的PS3版《星海传说4 国际版》，将在原X360版的基础上增加新角色、新道具、新场景和新剧情，并强化改良战斗系统，托BD大容量的福，PS3版将对应多国语言配音及多语种字幕。

●光荣公布了PSP新作《真三国无双 联合突击2》的新情报，除了先前公开的BOSS秦始皇和大乔外，蜀国的麒麟儿——姜维也将在新作中回归，并且同样是新设计的新造型。游戏还新增了武将觉醒后装备部件的新要素。

●CAPCOM宣布预定将于2010年3月推出《生化危机5》的新DLC包，其中包括克里斯和谢瓦的新服装，以及全新的佣兵模式，同时对应PS3和X360版网络下载，内容与PS3版加强版《alternative edition》中的内容一致。两个版本的DLC售价暂时未定，不过X360版将是金会员优先下载。

●SE公开了PSP版《王国之心 梦中降生》的新情报，本作主题曲将采用系列初代的经典歌曲《光》，演唱者依旧为宇多田光。《核心危机 最终幻想7》的主人公扎克斯将出现在游戏中，迪斯尼童话世界还将加入小熊维尼的世界冒险。

●SEGA公布了PSP新作《战场女武神2》的豪华预约特典，预约礼品为一套带有CD光盘的纪念画册、新作角色的纪念贴纸、一件自订尺寸的T恤衫、一块士官学校的校章，和一张297mmX841mm的全角色海报。

●PS3《GT赛车5》公布了一项对应PS摄像头的新要素，当玩家在激烈的赛车竞速中下意识的头部晃动时，屏幕前的摄像头就会捕捉到玩家这一细微的动作，从而在画面上显示出不同的视觉角度，以表现更加真实的模拟驾驶体验。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●Bioware论坛透露消息，预定明年发售的美式RPG大作《质量效应2》，因游戏容量过大，将采用2张DVD为游戏载体，X360版需要在游戏中途更换光碟，PC版则因一次性安装而不需要换盘，不过X360版整个游戏只需要一次换盘，不会因场景更换而频繁换盘，这点可以放心。

●微软最近通过官网宣布，将在近期于XboxLIVE更新人偶宠物功能，玩家可将宠物和自己的人偶进行组合，首批预定推出的宠物有哈巴狗、长毛猫、金鱼、猪、猴子、鸟和蛇等，每种价格240点。

●Activision已于近日发布了《现代战争2》1.06版补丁的下载，最新版本对游戏中的一些重要BUG进行了修正，尤其是严重影响网战平衡性的"标枪BUG"被去除，由此该作的网战质量将有明显提升。

●微软宣布X360赛车大作《极限竞速3》全球累计销量已经突破100万套，LIVE统计玩家总和累计游戏时间已超过660万小时。该作还新放出了新车DLC包，售价400点，其中收录的车辆多数都是2010年新出厂的最新车种。

●在推出首个DLC"僵尸岛"后，《边境之地》预定将推出最新的DLC包，厂商称新DLC将包含三个全新的场景，并且完成度都相当之高，至于是否一次性收录到一款DLC，目前还有待商榷。

●SEGA宣布了PS3新作《龙如4》的发售日，这款名月稔洋的最新作已定于2010年3月18日发售，此日期与小岛秀夫的《合金装备 和平行者》发售日为同一天。

●SE放出了一些关于美版《最终幻想13》双平台版本的消息，X360版和PS3版的游戏内容没有任何差异，细微部分上，两版本的动画压缩率存在细小的差别，而且X360版为3碟装，需要在游戏中途换盘，而PS3版为双层BD媒介，从头玩到尾，除此之外没有任何区别。

●日本软件周间销量统计，Wii新作《新超级马里奥Wii》首周销量42万套，PSP《梦幻之星 携带版2》20万，PSP《高达对高达 NEXT PLUS》17万，Wii《战国无双3》8.1万，PSP《心跳回忆4》2.8万，而日版《刺客信条2》双版本合计共售出了约4.9万套。

EVENT 日本专讯

人往高处走，大好前程随处有 小岛组音效总监加盟Halo团队

本刊讯 人只要有才，就不愁找不到更好的去处。人员流动频繁的高端IT业更是如此。近日KONAMI小岛工作室的其中一员户岛壮太郎，跳槽加盟到了微软的Halo开发团队，他曾经担任过《合金装备4》的音效总监。微软负责《光环》系列的Bungie Software确认了这条消息，户岛壮太郎已经到该工作室报道，成为这支微软御用王牌团队中的一员。户岛壮太郎将在新岗位担任的工作内容暂不清楚，但他丰富的音乐、音效才能相信是微软招揽其加入的最主要原因，明年的新作《光环 致远星》音效方面的表现更加令人期待。

其实早在去年，微软就曾挖走过小岛工作室的骨干成员进入Halo团队，作为《合金装备4》制作人之一的Ryan Payton受到高薪聘请，跳槽去了微软，这次是第二回，不知下次，微软还会挖走小岛身边的谁呢?

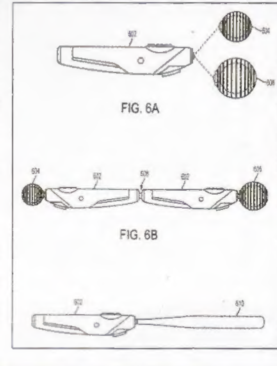
俗话说人往高处走，水往低处流，虽然业界本不存在什么高低贵贱，但和KONAMI相比，微软无论从公司规模、技术实力，还是薪资待遇都明显比前者高得多，吸引精英人才加盟是再正常不过的事，即便是大名鼎鼎的小岛工作室，能提供的待遇和发展前景也是有限的，MGS4已经是难以超越的杰作，小岛又不会轻易去做其他游戏，换个全新的环境对有才华的人来说是件好事，毕竟MGS只是小岛自己的追求，人各有志，不妨多追求属于自己的一片天。

HARD 美国专讯

索尼体感魔法棒最新概念图爆光 可拆卸式感应头对应多项扩展性

本刊讯 索尼对应PS3的魔法棒型体感控制器预定明年3月上市，对应的相关游戏都已经提上了日程，但其具体参数目前仍不明朗。不过最近泄露出的一组概念设计图中，我门到可以得知该设备究竟有何奥妙。

从最新的图片来看，这款魔法棒的头部并不是固定的，而是可以自由拆卸，拆下来的端头能连接多种功能不一的配件。魔法棒最初头部连接有感光识别器，这是作为最基本的体感操作而设的指示信号灯。当把这个灯头拆下后，你可以在上面连接麦克风，玩音乐游戏时模拟真实的话筒演唱，或连接打球的拍子，像挥舞球拍一样在体育游戏中模拟打球的动作，这些针对性的连接设备能体验到更好更出色的模拟感受。在有需要的时候，卸下来的端头还能同时连接两个设备，供两人同时游戏，甚至能用专门的外设把两个PS3手柄同时连接到一个魔法棒上，同时发挥体感与传统两种操作的游戏会比较适用，究竟会对应多少种接头外设呢，也许没有限定吧，这是一个设计上的扩展思路，利用该设计能很轻易的为魔法棒增添更多的功能。



索尼的硬件设计水准从来没让人失望过，总是能让人感受到创意和新奇的点子。体感控制器是明年PS3平台最重要的产品之一，优异的性能和丰富便捷的扩展性，会让其与微软和任天堂的同类产品比拼中更具竞争力。

SOFT 美国专讯

经典版《变形金刚》新作明年推出 游戏模仿《战争机器》第三人称射击

本刊讯 《变形金刚》今年在国外和国内着实火爆了一阵，不知有多少狂热的FANS彻夜排队去看首映，反正编辑部中就有不少。近日Activision又传来消息，他们将开发一款经典动画风格的《变形金刚》新作，预定2010年推出，而且新作将是像《战争机器》那样的硬派第三人称射击游戏。

所谓经典风格即我们大家熟悉的原版动画风格，擎天柱、威震天等老一辈角色在银屏上的动画形象早已被观众所熟知。今年放映的电影版则采用了极为精细的建模，不仅外型魄力十足，整体印象也极为硬派，吸引了很多大片爱好者的青睐，不过金刚们的新形象却也和以前的经典形象相去甚远，本次预定推出的新作就是以还原经典形象为主旨。游戏的故事背景预定在博派与狂派的母星塞伯特恩星球上，玩家可以选择任意一方来与另一方战斗。战斗方式上，游戏将大胆借鉴《战争机器》系列的动作元素，第三人称视点射击和掩体躲藏，还有多种武器的射击手感，均努力达到最硬派的水准。结合偏向动画风格的角色设定，又会感到一种经典的怀念感。本作由曾负责《谍影重重》的High Moon Studios开发，预定2010年推出PS3、X360和PC版，以历代的惯例来看应该还会有掌机版，游戏素质绝对可以期待。

↑元祖的经典形象至今长盛不衰，说实话一点也不比新电影中的形象差。

SCOOP 美国专讯

NPD北美11月软硬件销量统计 全机种销量暴涨，MW2势如破竹

本刊讯 北美权威统计机构NPD近日发布了北美地区11月份各大平台软硬件销量统计数据，在临近年底圣诞的前一个月中，各机种销售均呈现出了迅猛增长，以《现代战争2》为首的软件大军也都收益颇丰。

11月已进入美国每年的销售旺季，在厂商的促销和消费欲望的刺激下，硬件市场销售极为火爆。本月PS3主机售出了71万台（上月32万）；X360月销81.9万（上月24.9万），两者相比相差10万台，但同比上月均增涨迅猛；Wii本月共售出了126万台，比上月的50.6万高了两倍之多；NDS售出170万，是上月15万台的四倍之多；而PSP依旧低迷，仅售出29.3万，对比上月的17.4万进步太小。

软件方面，《使命召唤 现代战争2》横扫一切，双平台合计月销量607万，其中X360版420万，PS3版107万，两版本销量差距较大；任天堂新作《新超级马里奥兄弟Wii》首月销量139万；育碧《刺客信条2》X360版79.4万，PS3版44.8万，合计约124万；Valve《求生之路2》X360版74.4万，之前透出的200万销量包含了PC版在内；EA发行的《龙腾世纪 起源》X360版也售出了36.2万。本月软件可谓遍地大作，全面开花。这里值得注意的是《现代战争2》与《新马Wii》的销量对比，之前雷吉曾放言两者将成为劲敌，如今一看这只能当作笑谈了。

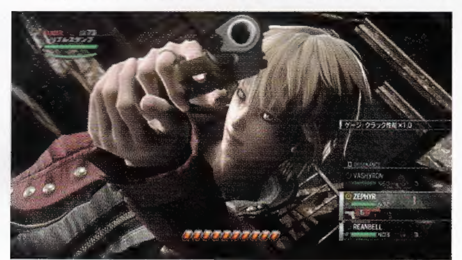
《永恒终结》双平台体验版确定 提前一周感受战斗系统的乐趣

SOFT 日本专讯

本刊讯 SEGA于近日公布了双平台高清RPG新作《永恒终结》的DEMO开放日期，体验版将同时于1月22日在PSN和XboxLIVE开放下载，不过两者的下载权限略有区别，后者必须金会员才能第一时间玩到。

《永恒终结》是目前少有的日式双平台RPG，这无疑引起了更多玩家的关注。游戏预定1月28日双平台同时发售，1月22日提供DEMO仅比发售日提早了一周，而XboxLIVE依然遵循着微软的"优良传统"，只有金会员才能在22日与PSN同步下载，银会员必须等到1月29日，也就是正式发售一天后才能下载，因为金会员权限本身是收费的，如此一来X360版DEMO等同于收费下载，而PSN则完全免费，在此我们可以问候微软一声。

本次《永恒终结》的DEMO共提供了Normal Mode和NEW COMMER MODE两种游戏体验模式，两个模式中角色的能力值不一样，玩家可以在两个模式中体验不同的游戏，战斗方式、难度各不相同，在其中可以初步体验到《永恒终结》用枪械射击的战斗系统，并且有非常体贴的教学训练供练习，游戏最核心的战斗要素在DEMO中就可基本完整的体验到。除了战斗外，枪械的组合、调配、性能分类等要素也会包含在内，角色们的初期服装可能也会和换装系统挂勾，可以进行简单的换装，值得期待。



全球最大BT网站海盗湾被封停 负责人面临巨额罚金，人去楼空

EVENT 欧洲专讯

本刊讯 最近来自国外的消息，全球规模最大的BT下载网站海盗湾受到了多家公司的联名指控，法院已判令该网站删除所有的侵权种子，其中自然也包括X360、Wii等主机的游戏种子。

海盗湾（The Pirate Bay）曾是全球规模最大、每日提供种子最多，访问量最大的BT专业网站，每天都有数不清的游戏、电影、动画及各类软件通过该网站传播到世界各地的玩家电脑中。近日全球各地都掀起了打击侵权盗版的风潮，海盗湾这样的龙头老大也没能逃过法律的追究。就在前几天，海盗湾已经被迫删除了网站内绝大多数涉及侵权的种子，一时间网站的资源几乎被清扫一空，访问量瞬时下降了66%以上，前后差别大如天壤。荷兰反盗版组织（BREIN）表示，将由他们提供海盗湾必须删除的种子列表，海盗湾必须在法律的监督下无条件执行，3月1日前完成对侵权种子的全部删除，否则该网站的负责人将面临超过一日罚款3000欧元的巨额赔偿。BREIM称该网站的三位负责人当前已经放弃了反诉的机会，并且根据被告律师称，三位负责人已经不知去向，运营网站的地点已经找不到负责人的踪迹，因此该网站很可能面临关停倒闭的命运。虽然不清楚此事造成的影响究竟有多大，不过各大平台的游戏种子发布肯定会受到影响。

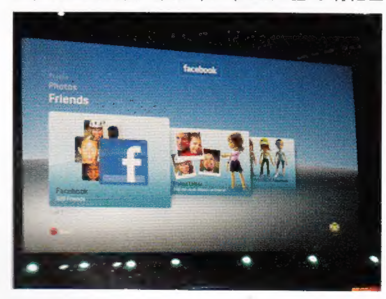
最近国家广电总局也开始了对国内各大网站的内容清查行动，不少网站因内容方面的问题遇到了不少麻烦，提供BT下载内容的网站很多都已经自行关停检查，BT下载的寒冬也许已经无情的到来。

XboxLIVE新功能解除未成年人使用限制 获得父母成年帐号同意后方可登陆使用

EVENT 美国专讯

本刊讯 微软近期的XboxLIVE秋季更新新增了一系列实用又新颖的新功能，其中包括了Facebook、Twitter等虚拟社区交友功能，根据微软的最新计划，这些功能将在父母的监督下开放未成年人使用。

Facebook、Twitter等虚拟社区服务在美国一向都是限制未成年用户使用的，在PC网站上注册其帐户需要用户用自己的身份证进行实名认证，并根据年龄区分成年和未成年用户，如果是后者的话会在登陆时间、使用权限上受到一定限制，以保护未成年人的合法权益。微软在LIVE上新增这些社区功能，最初是禁止未成年人使用的，未成年帐户不可通过LIVE登陆，也不可注册新帐户，这恐怕也是避免引起不必要的麻烦，毕竟游戏平台加入此类交友功能实属新鲜事物。微软宣布，除了美国本土，在欧洲等国家地区将逐步开放相关社区在LIVE上的未成年人使用权限，但依然会存在一定限制，未成年帐户必须在成年帐户的监督下方可登陆使用，每台X360连接LIVE时，都会自动登陆成年玩家的帐户，如果要登陆另外一个未成年帐户的话，则需要经过成年帐户的同意，这将有利于未成年玩家的父母有效监督孩子们娱乐。而微软最近也经过了美国相关部门的同意，自12月15日起，美国的未成年玩家也能在同样的监督机制下，使用相关社区服务，作为当前唯一拥有家长监督功能的家用主机，X360在保护未成年人权益方面可谓相当周到。



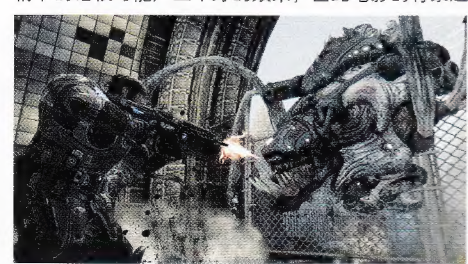
←这类网络虚拟交友社区在欧美很受年轻人的欢迎，不过某些内容确实不适合未成年人使用。

《战争机器》即将拍摄改编电影，力求高素质 演绎人类与兽族战争开始的游戏前传故事

SOFT 美国专讯

本刊讯 游戏改编电影并不是件新鲜的事，但《战争机器》这部经典的第三人称射击大作还从来没有过，最近美国已经有人开始了相关策划，预计拍摄一部游戏前传性质的独立电影。

预定拍摄《战争机器》电影的制片人Wyck Godfrey透露，该片的拍摄存在很大的挑战性，因为游戏改编电影的成功案例实在少之又少，如果遵循游戏情节的话很可能产生不好的效果，因此电影的背景题材需要重新斟酌，采用与游戏不同的视点也许是个不错的选择，这样会给观众带来新鲜感，也能有效避免与游戏的比较问题。以目前的设想，电影会设定为游戏一代之前，锡拉星上的人类尚未受到兽族的威胁，过着和平安稳的生活，电影将着重讲述这段不为人知的和平年代中，人们是如何生活的，并在之后战争是如何爆发的，兽族为何会对人类展开进攻，战争的开始将是电影最主要的战斗场面。拍摄组当前正在构思如何表现星球在战争来临之后的演变，从和平到毁灭，以及人们在这种两极分化的环境中的不同表现，这些都是电影版需要研究的课题，但这些必须计划好后才能开拍，因为这决定着电影的成败，Wyck Godfrey表示他要将电影拍摄成"无愧于《战争机器》这个名号"的一流科幻大片。



《战争机器》电影版预定将于2010年夏天登上银屏，届时相信会引起大批FANS的热烈追捧，如果《战争机器3》也能同时发布的话，那可真是双喜临门。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●日本新作首日软件销量数据，Wii《圣恩传说》首日11.3万，X360新作《侍魂闪》首日仅2300套，《现代战争2》PS3版6.4万，X360版4.2万，合计首日10.6万，PSP新作《火影忍者疾风传3》首日4万，PSP《死神 灵魂升温2》7400，PSP《R-TYPE 塔克提克斯2》2600，PSP《英雄传说 空之轨迹》1000。

●CAPCOM公布了洛克人系列最新正统续作《洛克人10》，游戏依然采用和9代一样的复古风格，画面为八位元像素风，对应Wii平台，预定2010年春通过ware频道提供下载。

●Activision宣布了旗下竞速赛车新作《动感赛车》的发售日，该作已定于2010年2月15日发售，同时对应PS3和X360平台。Activision表示对这款赛车游戏充满信心，游戏素质将与FPS领域中的《使命召唤》系列具有同等价值。

●EA官方确认，将继续邀请高尔夫球星伍兹担任高尔夫游戏的品牌代言人，双方的合作关系依旧，否认了外界关于终止合约的传闻。最近伍兹因个人生活作风丑闻受到了很多非议，也因此一度传出EA与其终止合作的消息。

●针对近期PS3系统升级后无法运行MINIS游戏的问题，索尼方面给出了官方解释，称最新更新的3.15固件暂不支持所有的MINIS游戏，少数MINIS游戏无法运行属于正常现象，索尼正在对这项问题进行系统调整，将在最短时间内发布新的补丁解决问题。

●微软近期于XbpxLIVE上发布了经典大作改编动画《光环 传奇》的下载，本片为根据《光环》改编而来的动画电影，讲述人类与星盟之间的星际战争。

←明年微软会以蓝光光碟的形式正式发售这部动画。

电软视点

索尼亲自动手解决猎天使魔女PS3版问题

前阵子在XBOX360和PS3上同时发售的《猎天使魔女》成为了今年的动作游戏新贵，在著名日本游戏杂志《FAMI通》的评分中，给了360版罕见的40分满分评价，PS3版也获得了38分的高评价。对于这个"满分评价"究竟是否名副其实或许玩家们还有争议，但是本作的杰出素质相信是没人会质疑的了。

那么，作为一款同时发售的跨平台游戏，为什么本作的360版能拿到满分，PS3版却低了2分呢？

PS3版不如360？

其实关于本作两个版本质量差异的讨论在游戏发售后不久就引起了关注，从实际的对比情况来看，我们会发现PS3版画面略显模糊，帧数缺乏运行不够流畅，读盘时间更是慢的要命，这些都是其不如360版的地方。单从硬件性能进行比较，PS3肯定是要高出360一截，那么理论上来讲，跨平台游戏的表现PS3版怎么着也应该要优于360版，再不济也得混个旗鼓相当吧？

然而，类似《猎天使魔女》这样PS3版表现反而不如360版的情形已经不止一次的发生过了，其中包括许多大作。如果说以前那些例子是因为开发厂商是美国公司索尼管不着的话，那么这次发生在日本自家眼皮底下的事，而且还是满分级大作，即便是眼高于索尼，也终于坐不住了。

游戏美版预定明年1月5日发售，欧版则是稍晚一点的1月8日。索尼目前宣称已经亲自派遣出了一个小组负责执行有关游戏帧数、画面、读盘时间等问题的修复工作，希望在发售日前把PS3版完善得更好。

双版本问题的纠纷

在讨论这次的问题之前，我认为咱们有必要先了解清楚几点基本的情况：首先，《猎天使魔女》是由前CAPCOM四叶草公司骨干成员组建的"白金游戏（Platinum Games）"负责开发制作；其次，本作最初就是为了360进行开发的，后来白金游戏与负责发行本作的世嘉达成协议，将程序源代码等素材交给世嘉，由其负责移植PS3版的本作并进行两个版本的发售工作。

游戏发售后，曾经有玩家针对PS3版的质量问题向世嘉官方进行过投诉，得到的回复如下"感谢您就猎天使魔女中的读盘时间问题进行反馈。不幸的是，我无法解决（已发售的）日版中的问题。不过，我们将会着手在即将发售的美版本作中研究解决问题的办法。"换而言之，世嘉的意思就是已经买了日版的玩家们就认倒霉吧。这位愤怒的玩家于是又跑到白金游戏的官方论坛里请求帮助（好在他还明白PS3版的问题与白金无关），并将世嘉的官方回复发了上来。

记得在白金公司《猎天使魔女》的官方博客上，开发者神谷英树曾经就玩家提出的关于PS3版的疑问做出过如下回复："在我的立场上最大限度能够说的就是提供给玩家最大限度的情报，然后希望在此基础上体验游戏。10月8日PS3的体验版已经提供了下载，在发表当初我就一直说过要去亲自体验游戏的感觉。从没说过'希望大家买'，仅仅是'希望大家都去体验'。敬请各位自己亲身去领略下《猎天使魔女》的感觉，然后自己做出判断。"——看来其实神谷在当初就已经在回复里暗示过了PS3版的素质可能会略低半筹。

索尼，帮别人擦屁股

尽管PS3版《猎天使魔女》评价不如360高，综合素质也要低上少许，然而其在日本的销量却压过了360版。来自日本零售商的非官方统计数据，本作的首日销量PS3版约为93000份，X360版约为45000套，二者相差一倍。

不过，微软的主机不管是硬件还是其上的游戏在日本不招人待见早已是家常便饭，说明不了什么。明年初即将发售的欧美版才是本作更大的潜力市场，尽管游戏销量主要还是与世嘉密切相关，但如果坐视这种PS3版质量反而不如360的现象继续下去（特别是游戏大作），无疑于在抽索尼的嘴巴。所以索尼终于坐不住了，也就有了上文中的一幕。

最近有日本玩家放出美版DEMO版的评测，只是帧数提高到了35而已，其他都无变化。从时间上来看，这个可能只是世嘉自己的加强版，索尼的加强版究竟能达到何种地步目前还不得而知。不过，预定12月22日发售的港版显然是无法享受到这一"福利"了。那么，已经购买过日版的玩家们呢？索尼是否有想过什么弥补措施没有？ □文/北斗

电软视点

从PS3销量TOP30来解读当今日本的市场

上次说完了XBOX360在日本的现状，这次来看看PS3那方面的情况。其实在薄版PS3上市前，日本本土对PS3这部主机基本还是不太感冒的，虽然在那时的人们心中对于PS3的态度是"迟早会买"，但真正行动起来的人不多，原因无非是两个，一个是感兴趣的游戏太少，二是主机价格贵。而随着薄版PS3的上市，价格问题基本得到缓解，剩下的就是游戏阵容方面的问题了。

其实客观地来看PS3现有的游戏阵容的话，还是不乏一线大作的，但这些作品在日本本土上的作用只能是造成或大或小的影响，而并都不是决定性的，原因想必大家也清楚，那就是缺少一线RPG。

说到这里大家也都会明白对于《最终幻想13》所肩负的任务有多么重大。无论你对这系列是不是感冒，甚至是反感，你都不能否认它的影响力。而能左右日本市场格局的第三方游戏并不多，《最终幻想》、《勇者斗恶龙》，顶多再算上一个《怪物猎人》，对于《怪物猎人》就不说了，它的重头作品明显针对掌机，而SE对《勇者斗恶龙》的近年方针已经作出调整，把对画面要求不高的本系列放在任天堂主机上，而一贯强调高画质的《最终幻想》则放在SONY系主机上。和田洋一聪明就聪明在他不会把宝全部押在同一平台上，正所谓东方不亮西方亮，就算赚不了太多，起码能保证不亏。这一点从《最终幻想13》的跨平台事件也能看出来，对于FF这系列，首批如果过不了150万的话那就等于是输了，莫说当时公布时的PS3普及量的有多低，即使是现在来看，首批150万套也恐怕不是很容易，而如果就全球销量来说，由于美版有XBOX360来分担一部分，所以最终销量应该不会难看。但大家要注意到一点，PS3这世代之前的销量数字基本是按主机来划分，也就是说每部主机通常单独计算数字，但因为次世代主机普及量的缘故，单一机种的销量数字已经拿不出手了，且就算是以往的独占游戏拿FF12来说，全球销量500多万套，但FF13如果想达到这个数字怕是要双机种合力才能完成，但次世代开发费用的昂贵也不是什么新闻了，所以放弃独占来劈腿从商业角度来说是很正常的事了。

No.	游戏名称	厂商	销量	No.	游戏名称	厂商	销量
1	合金装备4 爱国者之枪	KONAMI	697,370	16	机动战士高达战记	NBGI	257,299
2	生化危机5	CAPCOM	547,827	17	无双大蛇Z	KOEI	250,646
3	如龙3	SEGA	521,460	18	GT5序章	SCE	241,797
4	实况胜利十一人2009	KONAMI	446,293	19	横行霸道4	CAPCOM	230,335
5	大众高尔夫5	SCE	402,010	20	猎天使魔女	SEGA	182,988
6	真三国无双5	KOEI	396,627	21	真三国无双5 帝国	KOEI	160,742
7	GT5PECIII	SCE	380,607	22	龙珠限界突破	NBGI	156,626
8	薄暮传说	NBGI	341,149	23	高达TIS	NBGI	153,008
9	高达无双2	NBGI	332,895	24	实况棒球6	KONAMI	151,313
10	白骑士物语 古之鼓动	SCE	329,006	25	战场女武神	SEGA	148,537
11	鬼泣4	CAPCOM	322,317	26	恶魔之魂	SCE	148,166
12	实况胜利十一人2008	KONAMI	314,848	27	侍道3	SPIKE	147,676
13	高达无双	NBGI	307,214	28	山脊赛车7	NBGI	146,384
14	如龙 见参！	SEGA	296,682	29	街头霸王4	CAPCOM	142,605
15	实况胜利十一人2010	KONAMI	282,250	30	抵抗	SCE	141,831

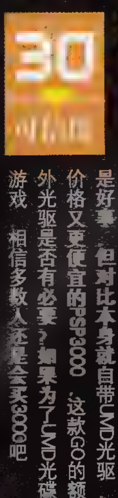
从那个表中可以看出，虽然一线RPG仍然没有之外，其他类型基本全都覆盖到了，且多数也都是昔日的名作续篇。《合金装备4》当之无愧的以绝对优势力压群雄。其他游戏与以往传统一样，《实况足球》和《无双》系列仍然是销量大户，无论是哪个主机都是如此，特别是后者，虽然近年的KOEI在无数次地秀自己的下限，但市场号召力还是有一些的。而SEGA的后起之秀《如龙》已经成为了日本本土的一线大作，《如龙3》的销量之猛一度压过《生化危机5》，可见一斑了。而日本国内的本格ACT仍然是以08年1月31日的《鬼泣4》领跑，起码是几年之内，该系列的日本群众基础和认知程度仍然是其他ACT难以启及的。

↑《合金装备4 爱国者之枪》的超高素质即使是现在也是屈指可数的。

纵观PS3的日本市场，游戏30万套的销量数字基本成为了成功与失败的判定线，而同一市场中的各主机份额在《最终幻想13》发售后应该也会发生一定的变化，而具体情况也只能到时销量上见分晓了。 □文/桔梗

疾风流言帖 Vol.45

最近厂商都在忙着卖硬件出游戏，耍嘴皮子的工夫少了很多，以往隔天来个小道消息的优良传统一时间变得和谐了，想找出一条有价值的消息都不是那么容易的事。如果说厂商要靠传言为自己提升期待度和人气，那说明他们做事不够实在，如果不在乎传言了，那就是务实从良了，真正有实力的商人从来都是脚踏实地的。 □责编/赵昉



30 可信度 罗技将为PSP GO推出外置UMD光驱

索尼推出的新机型PSP GO取消了UMD光驱，这使得它无法运行光盘版游戏，只能自行下载游戏游玩，而第三方可能会解决这一问题，传罗技将推出一款外置光驱给GO使用。

这是来自英国娱乐网站CVG的消息，他们引自匿名渠道的消息，传著名的游戏周边大厂罗技，将根据PSP GO的设计特点，专门推出一款适合其使用的专用UMD光驱，让玩家过去购买的UMD碟可以借助这个光驱来运行，使之具备与普通PSP相同的功能。至于这款外置光驱的规格现在还未确定，只知道它将非常大，而且会让PSP GO比以前重很多。至于实用性，虽然增添功能是好事，但对比本身就自带UMD光驱价格又更便宜的PSP3000，这款GO的额外光驱是否有必要？如果为了UMD光碟游戏，相信多数人还是会买3000吧

40 可信度 GT赛车5包装泄露 黑红蓝买一送二？

山内一典的旷世神作《GT赛车5》已经确定将于明年3月推出，而最近泄露出的一组图片又让我们看到了最新创意，该作很可能会采用三张BD光碟的形式发售。

图片来自某内部人士自拍的视频，似乎该人正在摆弄《GT赛车5》的游戏包装，一个精美的大盒子上有GT5醒目的LOGO和图案，我们看到盒子里共包含了三张颜色不一样的光碟，一黑一红一蓝，这是怎么回事？难道GT5要以三碟BD枚组的形式发售？游戏容量真的有这么大吗？其中一种可能性是这个人摆弄的是GT5的限定版，其中一张是游戏本体，而另外两张则是特典光碟或音乐CD，并放在一个盒子里捆绑销售，这种可能性比较大。可以想象一下，一张BD高达50GB，山内再牛不会做到100GB以上的吧

70 可信度 寂静岭音乐制作人山冈晃已辞职走人

《寂静岭》系列是一代不如一代了，进入这个世代以来一直没有好好的做过。近日有未确认的消息，KONAMI负责该系列音乐的山冈晃已经离开了这家工作了16年的公司。

山冈晃是《寂静岭》系列一直以来的音乐负责人，但他最近的日子似乎并不好过。同时登陆PS3和X360的5代在欧美销量不佳，KONAMI甚至已经关闭了该作的日版官网，不再有推出日版的计划，因为游戏的纯欧美风格，在日本的用户群已经越来越少，今后系列推出日版的可能性将会很小。而山冈晃最近已经前去欧洲渡假，不再负责游戏的开发工作，虽然KONAMI还没有正式宣布他的离职，不过由此看来他很难再有任何作为了。名曰渡假，也许人家是去寻找新东家了也说不定呢，反正寂静岭不再有生机，他也没有留在KONAMI的理由了。

60 可信度 战场女武神系列今后将走多平台发展之路，需要努力扩展作品群

品牌效应对一款游戏的销量和发展是至关重要的，而原创作品需要多年的积累才能拥有足够高的人气。最近SEGA《战场女武神》的制作人田中俊太郎就该作未来的发展提出了自己的设想，系列品牌需要积累人气。

田中谈到《战场女武神2》之所以选择PSP平台，就是为了能在最短的时间内推出（以PS3前作为蓝本制作的动画已经上映完结，玩家的热情会随着时间的推移而逐渐变淡，开发组必须保证在玩家还没有完全忘掉之前推出新作），这是个品牌积累的问题，PS3版前作开发了三年，新作要有突破的话需要更长时间，这肯定是不允许的。现在系列最缺乏的就是品牌知名度，《龙如》、《合金装备》那样在PS3上大卖的作品都是从PS2时代就积累起了广泛的人气，而《战场女武神》没有这样的基础，它需要不断推出新作积累人气。作为今后的计划，系列今后会向更多的平台发展，在多个平台推出更多的作品，PSP版二代就是其中一环，这不仅可以缩短每作之间的间隔，还能在多管齐下的方式下进一步扩展用户群体，这是《战场女武神》这个品牌最需要的，田中表示今后会为此而努力。

40 可信度 PSP GO下载专用游戏将支持PS3运行 未来PSP游戏将会支持在PS3上游戏？

与PSP GO同步推出的下载专用游戏PSP minis，是最近PS家族中的新宠，不过近来有消息称这些游戏很可能将同时支持PS3，届时玩家将体验到更大屏幕，更高分辨率的minis游戏。

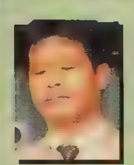
这则消息来自北美一些较有影响力的零售店，据称索尼正在探讨将这些PSP专用的下载游戏放到PS3上运行的可能性，如果技术上没问题的话，在PSN上开放PS3版本的下载不是件难事，目前来看技术上应该不存在什么问题，预计今年年底就可开放一部分游戏在PS3上下载运行。另外一些开发商还表示将有可能开发专用的PS3 minis，这些游戏将不单单只是PSP游戏的移植，而是专门为PS3制作的，具有更高画面水准的下载游戏。

另外，还有一个更令人兴奋的消息，如果PSP minis能无障碍的在PS3上运行，那PSN上提供的所有PSP游戏也将可能支持PS3，玩家可以通过PSN把这些PSP游戏下载到自己的PS3上，在PS3上玩PSP游戏，也就是PS3兼容PSP游戏的一种可能性，这实在令人兴奋。

我们每卖一台PS3要亏37.27美元 但对比去年已经很好了，将继续努力

SCE总裁平井一夫最近就PS3销售问题表示："我们在今年9月发行了薄版主机，但我们依然在亏损，现在每台PS3的成本是336.27美元，售价299美元，每卖一台就要亏损37.27美元，但对比去年亏50美元已经好多了，我们会继续努力以达到收支平衡。"

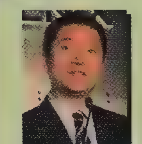
——PS3成本在下降，但售价也在降，PS3要想转黑字，还是要在成本和售价间找到平衡点才行。



最终幻想13不会在日本发售国际版 因为日美版没有区别没有这个必要

FF13制作人北濑佳范接受FAMI通采访时谈道 [illegible] 来有美版之后发售国际版的惯例，但这次会 [illegible] 比日版内容没有区别，没有必要再为了美版的新内容 [illegible] X360版和PS3版是同时开发的，因此才会发售 [illegible]

——即使有现在也不会说，人家还指望日 [illegible] 再来个加强版导演剪辑版似乎更实惠一些。



日本和全世界的游戏销量相差之大 我感到很不解，现代战争2是好样的

SE社长和田洋一最近接受电视节目采访时谈道："日本国内的软件销量排行榜与全世界的软件销量存在非常大的差异，很多全球热销的游戏在日本却卖不动，日本卖得好的同样也在欧美卖不动，差异如此之大我感到很不理解。不过《现代战争2》是款优秀作品，全世界都能卖得非常好。"

——日本和欧美的东西方文化差异是人尽皆知的，对类型的偏好 [illegible] 美本身就差距巨大，这不单单是游戏界的问题。就算 [illegible] 己代理的，在日本的人气也无法与欧美相比。

日本是耕作民族，欧美是狩猎民族 互相接受很困难，日本市场令人失望

[illegible] 文化 [illegible] 有两个原因，一 [illegible] 文化，二是日本 [illegible] 文化比较困难， [illegible]

——[illegible] 的武士打下来的， [illegible] 差异在游戏中体现得很 [illegible] 接受确实不容易。

电软视点

手伸得越长就离得越遥远

目前，很多小型电器都在向多元化发展，比如大家最常用的手机，原本只是通信工具，现在却拥有了照相、游戏等多种功能，而掌上游戏机也不例外，用PSP在公车上看片已不是什么新鲜事，作为PSP的竞争对手，NDS虽然没有清楚的大屏幕，但是这并不影响它的多元化之路。

开发价格低廉，使大量的第三方软件商把手伸向了这块香馍馍，各种类型的软件开始出现在这片“土地”，在一段时间内，为了实验新类型的软件创意，NDS成了试验田的代名词。由于“滥砍滥伐”，原来美丽的景色已经一去不返，翻开DS软件的目录，它已经被千奇百怪的各种软件所填满。

抛开传统的RPG、ACT等类型的游戏软件，让我们来好好看看那数量庞大的软件群。首先，学习向的软件又分为国内向和国外向两种，比如ATARI《成功学会小学课程》、Rocket出品的《财团法人日本语能力汉检DS》、任天堂的《旅行会话帐系列》、Benesse的《得点力学习系列中学课程》等等，使用小巧方便的NDS进行学习，至少在日本已经被国民认可，因为根据日本《读卖新闻》的报道，日本教育部门已经利用NDS在小学生中的人气，开始在小学课堂使用DS软件来教授英语，首先应用的是日本京都府的八幡市小学。当然，这项普及还会面对很多困难，不过，既然政府都开了绿灯表示支持，更多的软件开发商当然把眼光都聚集到了这里。其中最引人注目的就是为日本国民设计的众多英语学习软件，如EMME《我的英语老师》、ERTAIN《桐原书店英语语法》、NAVIO《荣光研究班公式DS高校英语单词》，不过到底效果如何就不得而知了。

阅读类的软件也有不少，SEGA的《每日新闻1000》、DORASU的《手机小说》、任天堂的《100部经典名著》等等。如果说学习类软件的推出，大部分都是面向青少年，那么，阅读类软件的购买群应该是成年人。结合今冬发售的NDSiLL大屏幕主机，有媒体称，这就是专为老年人和障碍人士而特别设计的。在中国玩家看来这似乎不可思议，但是，日本的老人与中国的老人有着明显的区别，他们不喜欢成群结队的爬山、旅游，日本老人更喜欢独自行动，他们的想法是“尽量不要给年轻人添麻烦”，大屏主机和高容量阅读软件的推出正符合了他们的购买欲望。

AVG类型的冒险解谜游戏一直在日本有着很高的人气，所有也有厂商干脆把解谜要素加以提炼而单独制作出一系列脑锻炼主题的软件，如：任天堂的《川岛隆太教授之脑锻炼》、川村明宏博士的《右脑锻炼之DS速读术》、Atari的《脑力锻炼》等等。脑锻炼软件的最大受益者并非推出软件的厂商，而是进行技术支持的学者，有着“脑白金”之称的《川岛隆太脑锻炼》在日本销售非常火爆，作为监修的东北大学教授川岛隆太先生也因此得到了版权费24亿日元（约合2200万美元），他将所得的一半捐给了东北大学，另一半用于研究工作。

就是传统的游戏大作，也被软件商结合NDS的特性加以改造，换了一个姿态后重新登场。最有名的就是《赛尔达幻影沙漏》和《圣剑传说玛娜之子》，虽然二者都改成了对应触笔的全屏触摸操控，但是后者的改变令玩家们不能接受而而遭到了惨败。

就在大家对冒险解谜游戏的可玩性提出质疑的时候，新类型AVG解谜游戏《雷顿教授》系列异军突起，不仅在玩家中获得了很高的人气。而且在随后的每一年，都将游戏大奖收入囊中。

经过了一段磨合期，软件制造商们开始了大胆的创新之路，NDS上出现了大量从未见过的软件类型，如时尚类的《女孩生活系列》（UBISOFT）《时尚精品店》（任天堂），科普类的《知识王系列火车达人》（OA）、《占星术》（DEEP SILVER）、《星空导览》（Astro Arts），中国知识类《无所不知三国志》（OA）、《孙子兵法》（Media5）、学术研究类《物品与金钱的结构DS》（日本经济新闻社监修）等等。

NDS已经越来越脱离一款普通游戏掌机的范畴，作为一款跨时代的媒体平台，它的作用还远远不止目前所展示出的这么多。NDS的发展潜力会带给我们更多的启发。 □文/蔬菜汁

电软视点

收费不能免费，金会员产业链的规则

微软有钱，地球人都知道。除了行业垄断外，尽极一切手段收费的经营理念也是其发家致富的有力资本。而微软在PC业中摸爬多年养成的习惯，也延续到了X360游戏机的经营上，收费收费再收费，没有一项是不收费的，钱赚得似乎很happy，可最近的一件事着实让微软自己吃到了自己种下的苦头。

我们是免费的

微软最近和英国的BBC电视机构探讨了XboxLIVE的合作事宜，微软想要把BBC旗下的iPlayer投放到LIVE上使用，但两者就因为收费的问题产生的分歧。BBC是英国一家著名的电视节目点播机构，在当地拥有相当广泛的用户认知度和品牌影响力，iPlayer即为他们推出的网络电视节目播放与下载媒体，用户可以自主选择观看收录的电视节目，或是下载下来随时欣赏，就像土豆、优酷等视频网站性质类似。BBC给iPlayer界定的是开放性公众服务，用户只要签定许可证即可免费使用这项服务。iPlayer已经在索尼的PSN和任天堂的网络频道上开放使用，但一直没有在微软的LIVE平台开放这项服务，究其原因还是两家的意见达不成一致。BBC的iPlayer是免费的，向所有用户开放的公众平台，而微软始终坚持“只有金会员才能享用”的收费机制，这和BBC的理念明显不符，因为微软的金会员资格是要收费的，限定金会员使用等于向使用该功能的用户额外又收取了一笔费用。BBC无法接受这种二次收费的方式，如果要投放到LIVE，就必须面向所有会员开放，包括免费的银会员，这样才能和其他平台保持一致。

给钱才能享受

金会员制度真是一个吸钱的大染缸，买了微软的主机，交了宽带的网费，上了LIVE注册了会员却只能享受到非常有限的一小部分权限，最多算个阉割的体验生活，你必须要交纳每年约50美元的“会费”才能享受到全部服务，这不仅包括网络对战、卖场优先下载权、语音聊天，微软新给LIVE增添的众多实用功能也都只面向付了费的金会员开放，免费的银会员只有看着流口水的份。微软的这种金会员制度运营多年，确实给微软带来了非常丰厚的收益，靠着金会员限定内容的丰富和不定期开放的“银会员免费体验”，LIVE的金会员数量在不断攀升。但这种因钱而区别对待玩家的做法，在游戏机领域中还是有种不和谐的感觉，尤其是对比两个竞争对手，PS3和Wii都是向所有人免费开放网络平台的所有功能，只要购买了主机，就能享受到应有的网络服务，而唯独微软要收费，玩家和厂商们的不爽是当然的了。

微软给LIVE新增功能自然是为了增强LIVE的吸引力，吸引更多的人登陆LIVE享受娱乐，以便从中获取更多利润，而利润的主要来源就是金会员会费，面向公众开放了，找谁多收钱去？大费苦心加新功能又图什么？像微软这么精明的商人，是不会把利白白让给消费者的，给一分钱，让一分利，交多少钱给多少货。

收费的产业链

微软的LIVE平台今后还会有免费开放的新东西吗？我想很难，金会员收费机制根深蒂固，早已是LIVE这棵大树的运作根基，无法再改变了。微软越是往里加东西，LIVE的价值就越高，同时运作成本也会随之提升，价值、成本从哪体现？当然要从玩家的钱包里了。玩家掏钱买金会员，微软则把这笔钱（也许只是一小部分）投放到LIVE的新项目开发和运营成本上，新开发出的东西再吸引更多的人买金会员，如此一条产业链将会生生不息的维持LIVE的火爆繁荣。什么免费、公众服务都只能是不入流的东西，是进不了这条产业链的。即使有一些免费的服务，也只会是“品尝”性质的，其背后肯定是金会员限定的更完整服务。

X360的LIVE比另两家的网络平台先进、优质得多，服务多样化更不可等同比之，不过代价就是收费，事情就是这样，要想吃更好的，就请掏钱。

□文/翅膀

汉化专递 EXPRESS CHINESE

使命召唤 现代战争2国人汉化版

随着[illegible]大行其道，一个又一个的游戏销量奇迹也在不断诞生着，[illegible]使命召唤现代战争就是如此，而且最新的现代战争2更是一[illegible]销售神话，让人深感此类游戏在欧美乃至全球范围内[illegible]，本系列一直没有官方中文版发售，不过由于PC方面[illegible]本作推出后不久，就由国内的天邈汉化组发布了游戏的[illegible]的众多术语及专业词汇都参阅了相关的词典并听取了论坛[illegible]，进行了精准且易懂的翻译方式，让玩家能够获得一个[illegible]

←PC上的汉化版已经发布，不知家用机上何时会有。

机战K简繁汉化测试版发布

[illegible]只有一款，名[illegible]机战K。平[illegible]比前作W[illegible]也有许多是新[illegible]）。这[illegible]繁体两个字[illegible]，既然是测试版，那么各种潜在的BUG或是问题[illegible]，有爱的朋友可以先试试看或是帮忙测试，估计最[illegible]久就将发布了。考虑到星组一贯的口碑和前作W的[illegible]值得期待。机战K是星组的第五款机战系列作品[illegible]

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
超级机器人大战K	汉化测试版	星组

PSP汉化相对平淡，补课良机

在连续一个多[illegible]PSP[illegible]于暂时进入一个相对[illegible]身素质一般的PSP汉化游戏[illegible]以尝试，不过还是建议大家[illegible]汉化版PSP游戏补完课先最[illegible]

《德拉克拉 亡灵复苏》是一[illegible]戏。游戏中玩家将扮演一位[illegible]中世纪打败巫婆，吸血鬼和终极Boss[illegible]开始的时候只有一把普通的猎枪，但是[illegible]推移，你的能力会不断的增强，并且拥有更[illegible]器，同时还可以通过在游戏中不停的收集“Perk”来获得更多的能力。

《青空下的约定》曾于2006年由戏画公司在PC平台发售，获得了“2006年美少女游戏大赏”的SCENARIO赏、纯爱系作品赏、玩家支持赏和主题歌赏等几项大奖。该作曾于07年4月被改编为动画上映，并于同年5月被TGL公司移植到PS2。

←尽管游戏素质无法与恶魔城相提并论，但本作倒也可以玩玩看。

近期PSP汉化游戏		
[illegible]	[illegible]	汉化组
[illegible]	[illegible]	CGTP汉化组
[illegible]	[illegible]	CK-GAL汉化组

行货DSi发售前的宣传活动

上期我们为大家介绍了关于神游即将发售大陆行货版iQUE DSi的消息，之后一段时间来，神游公司也接连发布了数条与行货DSi相关的消息，旨在为行货机的发售造势。首先就是iQUE DSi体验会的消息，玩家不但可以现场体验已内附在iQue DSi主机中的《任天狗狗》，还可以通过iQue DSi特有的方式玩照相、玩音乐，参加活动更能获得《任天狗狗》主题礼品一份。目前公布的体验会举办地点如下：2009年12月19日-20日/12月26日-27日 11：00-20：00，上海（人民公园 东方商厦 浦东八佰伴）；2010年1月1日-3日 11：00-20：00，上海（人民公园 久光百货 龙之梦），深圳（益田假日）。神游还表示体验会将登陆更多城市。

[illegible]6种小狗里选择自己喜爱的[illegible]了。带着爱意呼唤小狗的[illegible]跑过来。可以抚摸[illegible]，一起去散步，还可以使[illegible]

[illegible]QUE[illegible]

任天堂台湾负责人专访

——Wii台湾专用机从去年7月推出至今都还没有提供“购物频道”等在线内容下载的服务，不知道任天堂对于Wii在台湾的网络服务是否有具体的时程规划？

答： 目前像是“购物频道”或“虚拟平台（VC）”等Wii的网络服务都还没有在台湾地区提供，这方面我们也努力在规画，后续等台湾市场规模足够且时机成熟时或许就能提供。

——关于刚刚所提到的“市场规模”部分，是否有具体的目标数据？

答： 我们并没有预设要达到何种具体规模才提供，目前会优先以提升中文化游戏数量着手，强化Wii平台的商品魅力，并通过电视广告等媒体宣传来提升大众的认知度。

这次推出的《Wii 运动 度假胜地》繁体中文版也会延续先前的电视广告宣传策略，在明年农历春节假期前搭配《Wii 塑身 加强版》繁体中文版展开新一波宣传攻势。

——先前《Wii运动》与《Wii塑身》的一系列电视广告具体成效如何？

答： 这部分其实很难独立评估，今年农历春节期间Wii台湾专用机与《Wii 塑身》繁体中文版销售状况相当踊跃，市场上甚至卖到缺货。不过这样的成果是结合了电视广告宣传与消费券发放等多重因素使然，因此很难单独去评估电视广告的效应到底有多大。

这次《Wii 运动 度假胜地》繁体中文版与《Wii 塑身 加强版》繁体中文版也预定在同样的时节推出，而且少了消费券的影响，刚好可以借机验证电视广告的效益有多大。

——NDSi或是刚发表的NDSi LL有预定何时会在台湾推出吗？

答： 对于NDSi至今仍未在台湾地区推出一事，我们对台湾玩家也感到非常抱歉。目前我们正努力研究如何能让NDSi的魅力传达给台湾玩家了解、如何能提供具吸引力的产品让台湾玩家选择，不过目前还没有具体的时程可以公布。对于台湾乃至于整个亚洲地区要在何时以何种价格与方式来提供NDSi或是NDSi LL，目前都还在积极规画研讨中。

——是否有计划与台湾厂商合作将NDS导入教育用途？

答： 在日本有许多厂商推出 NDS 用的教学[illegible]等产品，也有部分教育机构使用NDS来进行教学[illegible]并不是由任天堂所主导，因为任天堂对于NDS[illegible]娱乐为主，在这些案例中任天堂只是提供[illegible]让厂商自由发挥。

——对于台湾市场相当猖獗的盗版问题，是否有什么具体对策？

答： 像是NDS的R4备[illegible]盘非法复制等盗版问题，其实[illegible]包括日本与亚洲[illegible]更多优质游戏[illegible]影响的是整个[illegible]是不可原谅的。任天堂除了[illegible]也会采取法律行动来遏[illegible]并不是只针对特定地区，而是全[illegible]不方便透露。任天堂会持续努力[illegible]所有玩家都能支持响应反盗版的行动。

让我们回首那过去的往事……

2009游戏大事记!

这一年留下了什么值得铭记的事?

如风逝过的一年间!

四平八稳的09年留下的回忆是?

扩展海外

SQUARE·ENIX收购Eidos

坚决维权

任天堂联名讨伐烧录卡

公司重组

索尼划分为两大业务集团!

樱井政博

任天堂新子公司成立

SQUARE·ENIX收购Eidos

从今年和田洋一多次发言中就可以知道，SE比以前任何时候都更加看中海外市场的扩展。日本游戏市场的萎缩让以日式RPG为生的SE也萎缩了不少，如果不再加强日本以外的海外市场的话很快就会没钱可赚。收购Eidos是个不错的契机，Eidos即便今非昔比，但瘦死的骆驼比马大，《古墓丽影》等众多知名品牌也足够SE在海外打拼一阵子了。更重要的是，借着Eidos在海外的活动，SE也能寻觅一些适合为自己服务的优秀开发人才，或是优秀的海外开发工作室，用欧美的技术和欧美的人才来为自己创造财富，才是SE更想追求的目标，就像索尼一样，欧美工作室遍地开花，和田洋一的野望就在他的梦中。

↑Eidos‘嫁“给SE也是无奈之举。’

任天堂联名54家厂商讨伐烧录卡

今年初的这起联名胜诉案件，算是一年来任天堂打击NDS烧录卡行动的缩影，已经记不清任天堂已经为烧录卡打了多少官司，把多少公司搞跨，又把多少人送进了监狱，造烧录卡的，卖烧录卡的，把ROM上传到网上给人下载的，都没有逃过老任的魔爪。法律武器运用得如此纯熟，每次都搞得轰轰烈烈，一点都不留情面。再加上软件的反烧录一直走在众商场的前列，几乎没有一款游戏能不破解就直接运行的。任天堂对待盗版的强硬态度给第三方推出游戏吃了定心丸，技术上你们负责，大环境我来净化，这也是拉紧第三方的有效手段。不知明年还会有多少D商死在老任的刀下，什么时候来大陆搞一把子就有看头了。

索尼划分为两大业务集团

这是在严重的全球经济不景气的情况下，索尼做出的必要结构调整。运营PS3的游戏部门长期亏损，PSN等高端业务成本消耗居高不下，而这些部门又担负着索尼维系高新技术的重担，无法冲中削减开支；传统的家电业务又在金融危机的冲击下利润大幅缩水，用来补补高端部门的缺口都成了问题。把旗下两种成分的部门重新组合，架构成两个互相依赖、所需互补的业务集团，更有利于把有限的资源更集中合理化使用。现在来看，这种重组确实收到了成效，索尼的财务每季都在好转，虽然依然赤字，但不再像年初那样凌乱不堪，常年赔钱的部门在逐渐回升。尤其是PS3的轻薄化和成功减价，高新技术部门的全力研发功不可没，如果没有传统消费业务的支持，能撑到今天是不可能的。

任天堂新子公司Project Sora成立

好马要有伯乐的赏识才能体现出价值，樱井政博给老任开发的游戏哪个不是响当当的，既受玩家们青睐，又给老任带来滚滚的钞票，对于这种偏于第二方的人才，紧密的拉拢到自己身边才能保证长期高效的为自己创造价值。同时，以合资的方式成立子公司，游戏制作人的思想会在他自己的空间内尽情发挥，不必拘泥于各种繁琐的程序，这对创作是件好事。回想以前SEGA把旗下工作室纷纷子公司化，作品产出量和开发效率都提高了不少。任天堂是否也在借鉴这个思路呢？我们期待着“围绕在聪哥茂叔身边之一群天才的传奇故事”。

DQ9延期3个月发售理由荒诞

↑不官延期多久，日本玩家都会一如既往的追捧DQ，就像老鼠爱大米。

事后证明，FQ9的这次“最终延期”是联机功能出了问题，因为SE第一次做这种多人联机式的RPG，还是做在国民游戏DQ上，经验的不足和技术上的欠缺，让SE的开发人员拌了很多跟头，反复调试之后总算把多人联机系统做得八九不离十。可最后还是发现了严重的设计问题，无线网落远程联机存在设计硬伤，玩起来会卡到爆死，如果予以修复将推翻很多原来的东西，那样会赶不及延期后的发售日，如此那样不仅玩家不会原谅，和田社长自己都得剖腹谢罪，最终无奈之下，我们玩到了舍弃远程联机，只对应面对面联机功能的DQ9，这实在是个遗憾。SE，您的技术还能再差点吗？

任天堂大花128亿日元购买新办公用地

购买新场地兴建开发部门的新办公大楼，任天堂应该是计划要将宫本茂领衔的开发部更为紧密地收拢于总部身边，并优化游戏开发的环境，就像挣了钱就要买新房一样，让任天堂数钞票数不过来的开发科研人员如此劳苦功高，乔迁新居是理所当然的，也是应得的奖励。任天堂最宝贵的财富不是品牌，不是历史，而是那些创造品牌和历史的精英工作人员们，谁亏了，他们也亏不着，老任爱惜人才运用人才的手腕可是业界数一数二的。至于买这块地花去的128亿日元，以任天堂08财年高达1兆8000亿日元的年营业额来说，简直就是九牛之一毛，不足挂齿。

《现代战争2》首周660万破出版业记录

已经无法用语言来形容《现代战争2》的强大了，不是说游戏素质，而是其带起的这股爆炸性的疯卖热潮。《使命召唤》早先传统的都是二战题材，4代转变为现代战争本身就给了玩家一个前所未有的新鲜体验，结合当代反恐的大环境令游戏迅速风靡全球，全新更换的引擎和极其逼真的图象表现，一个个出色的关卡设计，让4代成为了无可撼动的巅峰经典。如此超高的人气，续作还名正言顺的打上了《现代战争2》的旗号，剧情紧密相联，场面更为火爆，从单纯的反恐升级到国家战争，所有的卖点合在一起那就是无法抵抗的超级诱惑，不卖来一玩简直就对不起自己的良心。《现代战争2》的破竹销量又印证了那句话“能超越经典的只有经典自己”。

今年BAN机开始附带BAN硬盘

↑犹如一颗威力无比的核弹，微软把广大X360玩家的心都炸碎了。

话说BAN机年年有，见怪已不怪，但今年的微软真的是狠毒到家了，不仅封杀上网，就连单机也让你玩不下去，没有了硬盘安装和读取功能的X360就是一台废机，而且那硬盘里的数据，包括存档和成就，如果不用特殊方法修复的话换其他主机也无法使用。微软的本意是让用户远离非法散装光盘游戏，尊重厂商的知识产权，这招效果能起多大目前还不好说，不过编者身边的确有不少因此改玩X360正版的。其实无论什么主机，道理都是一样，想要踏踏实实上网享受官方服务，就安安分分玩正版，不然就自求多福，您得到了什么总要舍弃点什么，世界上没有白吃的午餐，您说是不？

另，微软本轮的BAN机目前还未结束，而且有消息称微软将改为日常BAN机，是真是假不好说，暂且先等过了今年圣诞节再说吧。

E3展最戏剧性的一幕

在其后召开的索尼发布会，这款新作被证实是X360和PS3双平台游戏，并非X360独占，而小岛又态度暧昧地声称自己目前也并没有负责该作的开发，而是精力都在PSP版《和平行者》上，并在之后不止一次的反复强调PSP版才是正统续作，几乎只字不再提《Rising》的事，让人不禁怀疑E3展上小岛是不是在有意作秀给微软看，或是出于公司压力不得不为X360一作给微软个面子。小岛虽然很崇拜美国的电影和技术，但他也是属于那种“比较爱国”的那类，作为当今日本业界偶像制作人的代表，“小岛秀夫”这个名号，除了作品优秀外，很大成分都来源于其日系主机独占的“尊贵之身”，跨平台了，就没那么高贵了，身价就会低不少。也许现在小岛还在为E3上与微软的拍肩后悔吧。但不管怎样，小岛在今年E3上的丑陋表现已经记在玩家们心中，历史将永远记住这一天。

SE跪下！ DQ9延期3个月理由荒诞

老任您有钱 花128亿日元购买新地产

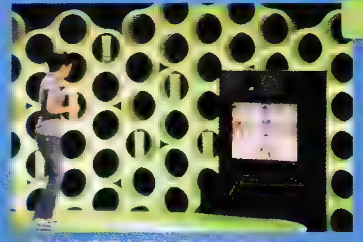
销量惊人 《现代战争2》首周660万

微软出手狠 今年BAN机开始BAN硬盘

硬盘安装功能给和谐掉，就连硬盘……称您的主机因违反使用条款……用户嘘声遍野，且据小道消息称微……

小岛拍肩 E3展最戏剧性的一幕

奇妙眩幻 微软Natal体感技术惊现E3

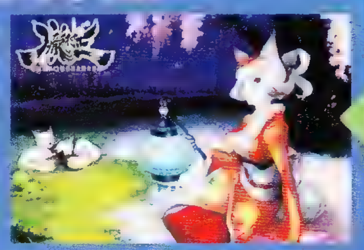


GDC09 小岛获第五位终身成就奖

完全下载 PSP GO开辟数字新时代?

名垂青史 游戏开发者十大杰出英雄

三垃进行曲 MMV的苦难人生



微软Natal体感技术惊现E3

当初微软发布会最后出现这些另人吃惊的演示时，相信不少人都按捺不住激动的心情，科幻电影中的情景真的这么快就要实现了？按照微软的计划，Natal大约会在2010年年底之前完成对技术的实用产品化，究竟能实现到什么程度，是我们目前最关心的。因为E3上展出的不可能是实机演示，那只是预先设计好的程序加上播片，展出的更多成分是理念，真正实用化还需要反复探讨研究。回想这半年来微软并没有什么实质性的研究进展公布，有的只是在各种场合宣扬Natal的强大和多用化，关于产品开发进展却透露甚少。索尼的魔法棒体感明年3月就要上市了，我们只能期盼明年的E3微软能带来看得见摸的着的实际产品了，当然功能要像今年E3展示的一样强大才行。

小岛秀夫获第五位终身成就奖

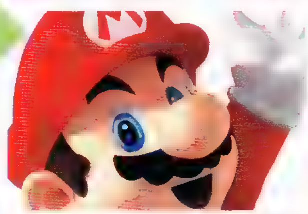
↑小岛秀夫今年虽然没有新作推出，但他的身价反而更高了。

GDC是欧美业界举办的开发合技术大会，其每年评选出的各大类奖项基本代表了欧美游戏最高的开发水准，也最直观反映出了欧美玩家的游戏偏好。不过由于近些年欧美开发实力和开发理念已远远超过日本同行，无论平台选择还是游戏规模都不可等同比之，因此GDC的评选结果基本可以代表整个业界的选择。纵观整个人人围游戏，几乎清一色都是欧美公司或日系厂商的欧美工作室开发的作品，早些年还能占一席之地的日本游戏早已消失不见。《小小大星球》的四冠包揽强证了创意就是生命，《辐射3》的摘头说明RPG游戏在欧美同样有巨大市场，仅仅是游戏风格存在差异而已。至于小岛秀夫，他真的是个成功人士，仅仅凭借MGS一个牌子就能被全世界的玩家奉为神明，如朝圣一样顶礼膜拜，也许不控他的人无法理解，但这是谁也改变不了的事实。另外值得一提的是，小岛本人虽黄袍加身，但他的《合金装备4》却没获得任何一项单项奖，仅在提名中而已。

PSP GO开辟数字服务新时代?

PSP GO目前已经在日本和欧美各地发售了，索尼的确是在按着E3展中宣布的那样推行着数字下载服务业务。但几周过去了，一个月过去了，PSP GO的销量却增长的非常缓慢，主机乏人问津，日美欧各地都受到了冷遇，购买PSP的人绝大多数还是会选择PSP3000，PSP GO的首发只能算失败。自打该机在科隆展上公布时，就不断有人质疑它的定位，基本游戏功能和PSP3000一样，而把UMD取消，售价却反而更高，虽然机身更轻了，但屏幕却变小了，按键布局还很让人不适应。说实话编者到现在也没理解PSP GO的优势卖点在哪里？要下载PSP3000同样可以下载，内存问题换大容量记忆棒就能解决，除了索尼一贯的时尚设计造型外值得去买的理由实在少之又少。不过索尼肯定不会善罢甘休的，一心想推行数字下载娱乐天下的索尼高层们在明年会推出什么措施呢？就算是实验品，也总要挖出实验价值吧？

游戏开发者十大杰出英雄



↑宫本茂创造的马里奥是任何品牌都无法媲美的奇迹。

这些人物包含了TV游戏、PC游戏以及始祖时代的一些老师爷们，他们创造的财富至今都在深深影响着整个业界中的每一个制作人。即使技术再进步，图象更华丽，系统更复杂，最基础的框架很多都来源于这些前辈们的灵光一现，正所谓前人栽树后人乘凉，功勋者们的脚印理应铭记在历史的教科书中。至于排名首席的宫本茂，这可算是“自产自销自发明”的成功典范，一个马大叔一火就火二十多年，一个体感让老任再度称王，一个人火一时不难，难的是火一辈子，对比其他“人”，宫本茂只能算是“神”。

MMV的苦难人生

不知道MMV到底要杯具到哪天才肯收首回头，但其坚持不懈的精神确实值得钦佩。早先那篇《我们还不想死》让今年的MMV出名了，一个悲剧英雄的形象似乎可以引起玩家的共鸣，但MMV好象不是那块料，这年头玩家们不会因为同情谁而去掏钱买谁的游戏。而且MMV公司的人员结构有问题，开发人员其实都是好样的，MMV的这些游戏说实话素质都不错，但管理层却都是酒囊饭袋，平台选择有问题不说，还认死理一棵树上吊死，出了问题只会哭哭涕涕，把责任一股脑儿推到别人身上，新推出的游戏又不知道好好宣传，只会坐等销量，有这样的高层在，真是难为了底下的开发人员了。

日本男子与《LOVE PLUS》结婚

这是所谓《LOVE PLUS》现象引发的最令人匪夷所思的事件，也是宅到最极端后表达出的病态现象。《LOVE PLUS》的全程触摸游戏方式，和真实的即时时间制，着实引起了当代日本玩家群的不小轰动，近些年日本宅现象越发严重，不仅仅是学生，就连不少上班族也朝着这个群体不断涌进。《LOVE PLUS》满足了人们日常生活中所缺少的东西，这是一种心灵安慰，是一种不需要多少成本的恋爱体验。而凡事过度都会沉迷中毒，《LOVE PLUS》这种虚拟的恋爱生活也是如此，像这位"幸福"的宅男和游戏结婚的案件也就是一种中毒的现象，与FPS中毒去开枪伤人一样，其实都是一种精神疾病，需要去看医生做康复治疗。

↑KONAMI无愧于恋爱游戏之王，它深深抓住了日本社会宅男群体的心。

轻薄版PS3 Slim亮相科隆展

从新机发售几个月来的市场销量来看，轻薄版的推出远不止一台改良机那么简单，它带来的是PS3市场的全面活性化，一直以来居高不下的价位降下来了，可获得的东西反而还比以前多了，如此大幅度的优惠让PS3销量立刻有了突飞猛进的发展。最明显的还是在日本，PS3此前周销量一直都是1万多台打住的样子，薄版发售后平均每周都能卖出3、4万台，首发那段日子甚至7、8万，上10万，连Wii都被打压得抬不起头。"买PS3的时候到了"，很多人这么说着，也这么买着，原来观望的人都一齐倒向了PS3怀抱。虽然在欧美没有日本那么显眼，但进入12月以来索尼推出的一系列超值促销手段实在火爆得不得了，买主机白送游戏都分好几个任选版本，圣诞节市场大有让PS3霸占的势头。无可否认PS3 Slim是索尼今年推出的最成功的产品。

任天堂新型掌机NDSi LL推出

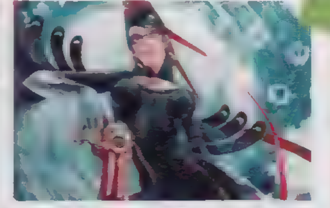
有道是钱太多就会变着法去花，老任的DSi卖得那么火却还要去开阔所谓的高端，或者说是另类。分辨率不变，仅仅为了更大一圈的屏幕就去卖一台新机器，像老任说的那样"让旁边的朋友更容易看清屏幕"这个理由实在太过牵强，如此大的机身和重量拿在手里都会嫌沉，更别说带着到处联机游戏了。老任看中的是高年龄层的大龄玩家，包括长期坐在办公室的上班族，拿来当笔记本旁边的辅助娱乐使用，还有就是眼神不好的中老年玩家，他们主要玩些脑锻炼之类的益智游戏，也不会拿到户外到处乱跑，买一台放在家里，随时玩一玩有益身心健康，总之是任天堂满足多年龄层而生的针对性产品。DSi LL日本首发首周卖出了10万，虽然没DSi好，但比起更另类的对手PSP GO惨淡的销量，已经可以说是大胜利了。为任天堂的更大胜利，就让马赛克来得更多一些吧。

↑NDS LL与其说是后继机，不如说是台钱多没处花诞生出的变种。

脱光社用钱鼓励员工多生孩子

人口老龄化和新生儿出生率下降，是当今日本社会面临的严重问题，从多年前开始日本的人口出生率就已经明显低于自然死亡率。，甚至有分析家指出，再这样下去到2300年日本人就将面临绝种。这不仅是日本社会的整体问题，对于游戏界来说，孩子的减少意味着主力用户群的降低，厂商的游戏软件就会因为销量下降，因为低年龄层的孩子才是游戏的主力消费群体。脱光社这项鼓励员工多生孩子政策，想必也是为了带动他们的用户"多生多益"吧。不然多少年后，就只有老爷爷老奶奶去买他们的"无双"了。

神谷英树VS坂垣伴信——对喷



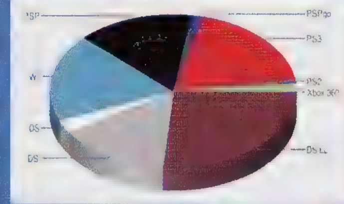
以《恶魔猎人》成名的神谷英树和以《忍者龙剑传》闻名的坂垣伴信，不知从什么时候开始成了口舌上的冤家，两人每次关于动作游戏的理念，以及风格技巧等方面的发言，总是有意无意的充满针对性的火药味，甚至到最后都开始"互喷"起来，究竟谁是当今动作游戏的王者？这个问题玩家当中都在争论不休，而两位当事人更是吐沫星子乱飞的谁也不让谁。直到今年底《猎天使魔女》发售后，再毁坏坂垣伴信才没了声音，其实这些互喷的发言今天看来也是相当有趣的，反正两人都是动作游戏大师，他们也有资格在公众面前"说来说去"。

宅到极致 日宅男与LOVE PLUS结婚

脱胎换骨 轻薄PS3 Slim亮相科隆展

机器拿在手中时，PS3终于迈出了这历史

追求更大 任天堂新掌机NDSi LL推出



鼓励多生 脱光社鼓励员工多生孩子

为响应政府减少"少子化"的号召，日本各界最近都出台了不少相应措施，KOEI

神棍对咬 神谷VS坂垣——大师对喷

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

PSP	本刊译名：合金装备 和平行者			
	动作	KONAMI	5229日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

在将于PSP上发售的《合金装备 和平行者》中，有着由个性的角色们编织出来的精彩故事，并继承了系列根源的经典要素。作为一款依靠多彩的武器以及丰富的格斗术来置敌人于死地的动作类游戏，本作在细节部分上进行了更加细致的设计，同时还在登场角色上做足了文章。游戏中，以传说中的英雄，斯内克为首，逐步引出充满了各色魅力的众多角色。

□文/零羽、蔬菜汁

Snake [BIGBOSS]

斯内克 CV：大家明夫

[illegible] BOSS”而得到了“BIGBOSS”的称号。在此之后，斯内克组建了一个名为“无国境军队”的特殊组织。

CG动画的效果十分震撼！

←通过全新的绘制，使得画面中的斯内克充满了沧桑感！

“隐藏”是门艺术！

←在本作游戏中，只有能够巧妙隐藏自己的玩家，才能算得上是真正的高手！

STAGE 战场舞台之一，军事设施外部！

在本作游戏中，针对地图进行了全新的调整，改良。虽然游戏的地图不可能达到次时代主机的标准，但也是最大程度的使用了PSP主机机能。初看之下有如仓库街般场景的地域，实际上是被当做军事设施来使用的。在整条街道中徘徊巡逻的哨兵，则是斯内克最大的威胁。与以往的《合金装备》系列相同，本作中面对这些巡逻的哨兵，也依然是要利用身边的遮挡物来隐蔽，而后等待机会绕过哨兵继续前进。本作中的敌人分布也会变得更加巧妙，有些敌人会蹲守在障碍物的拐角处，如果玩家一不留神，没有进行细致的观察就贸然前行的话，也许就会跟敌人撞个正着。

是战？还是逃？

三十六计走为上！

←远处的楼梯上有一名敌兵，斯内克该如何逃离其视线，继续前进呢？此时便需要玩家自己开动脑筋想办法了。

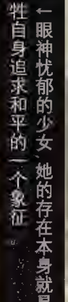
Miller

米勒 CV：杉田智和

新作神秘面纱正在褪去。

下面将要为大家介绍的是另外两位重要人物，他们都是哥斯达黎加人，金发少女帕斯和她的老师加尔佩斯。原本只是无辜的普通民众，却被突然而来的事件卷入到危险之中。

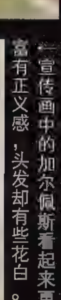
Paz



←眼神忧郁的少女，她的存在本身就是牺牲自身追求和平的一个象征。

帕斯 CV：水树奈奈

爱好和平的哥斯达黎加少女，名字是西班牙语“和平”。被突然出现的神秘组织囚禁，脱出后与加尔佩斯一起拜访斯内克寻求帮助。

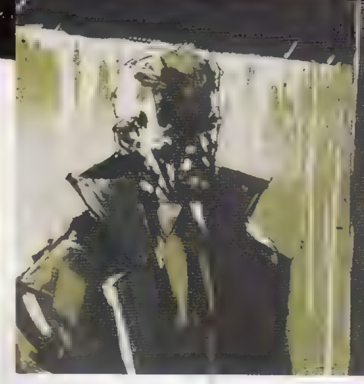


←宣传画中的加尔佩斯看起来更加富有正义感，头发却有些花白。

STAGE 战场舞台之二，仓库

另一个被揭露的战斗舞台之一，是某个疑似仓库的军事设施内部，不仅有起重机还积压着各种货物，高低差别分明。看起来这种地形更加适合间谍的潜入和穿行。如果要袭击站在远处的敌人，最好利用梯子爬上高层。不过需要注意的是，二层的层板处，有敌人在来回看守[illegible]，在不惊动敌人的情况下，将敌人逐一击破的话还是有了一定难度的。

↑两张图片属于同一建筑的上下层，如果想攻击远处的敌人就要先到上层去。



↑东南之旅，与帕斯一起拜访斯内克的加尔佩斯，从加尔佩斯坐[illegible]椅子和对方叼着烟卷的轻松神态判断二人之间应该已经建立了良好的信任关系

Galvez

加尔佩斯 CV：大冢芳忠

帕斯的恩师，左手是一[illegible]在哥斯达黎加的联合国和平大学[illegible]了二[illegible]多年的和平讲演，接受了帕斯的委托开始对「没有国境线的[illegible]」这一神秘的武装势力展开调查

被抹掉的历史渐渐浮出水面。

目前官方已经公布了包括格尔德迈恩、赛希尔、斯特林吉莱芙等数人在内的相关图像，不过并没有进一步的文字资料来揭示这些人的身份。虽然乍看上去，众多人物都被神秘色彩所包围，不过大都充满了个性，反而让人更加对游戏的故事越发期待。银发酷型、身手干练的斯特林吉莱芙，金发碧眼、性感又富有挑逗性的赛希尔，眼神怪异、霸气凌人的格尔德迈恩，最后还有休伊，浑身散发着睿智与果敢。除了人物的形像以外，斯特林吉莱芙与休伊佩戴的身份牌也让人充满了好奇，从种种特征来看，唯一与之相配的就是俄罗斯的特种作战部队——阿尔法特别战斗小组。

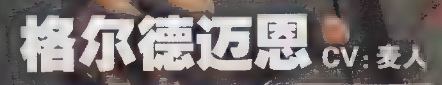
↑宣传画依然充满了历代《MGS》的风格，抽象又不失个性。

Coldman
格尔德迈恩 CV：麦人

眼神有些邪恶的老男人，名字的美语意思是“冷酷的男人”，不过不知道这是不是他的真名。从已经公开的影像中可以清晰看到，他的后脑有一个清晰的极恶标志。

Cecile
赛希尔
CV：小林ゆう

目前只是名字被公开，还没有其他官方情报，不过从外表判断，与其说是军人不如说是记者或者是雇佣兵的样子。另外，她的名字有些欧化。



Strangelove
斯特林吉莱芙
CV：菊地由美

外表酷酷的，穿着有些像秘书的样子，详细情况不明。名字应该取材于某电影，同时也是被小岛秀夫称为“幕后英雄”的人。胸前佩戴着某组织的身份识别牌。

Huey
休伊
CV：田中秀幸

[illegible]

STAGE 某个神秘的火车站

以下是已经放出的两张舞台图片，但是并不知道两个地点是否相同，不过应该是敌我双方都可以利用的场景吧。左边的布景是一个处于热带密林中的废弃车厢的样子，右边则是某个火车站，从火车后面的吊车判断，应该是货运列车的停车站，抑或是敌人的巢穴？不过，两张图片都没有进一步的情报，似乎是可以进入到车厢和列车的内部进行活动。仔细看一下，其实两张图片也有共同点，就是武装士兵都是清一色的蒙面+美式半自动步枪，看情形应该属于同一武装集团。

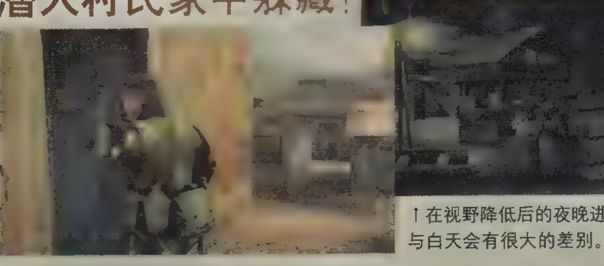
被保护色所掩盖！

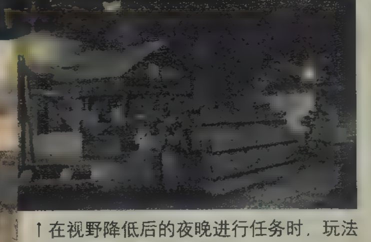
←看样子，该处的火车系统一定相当发达，会有乘坐火车的场景？

STAGE 战场舞台之四,基地以外的其他设施!

在村子里战斗时，玩家还要考虑是否会[illegible]如果在白天不能行动的话，就需要进行夜间潜入了。在夜[illegible]玩家对于敌人的辨别会更加困难，但相应的，趁着夜色[illegible]使敌人不易发现。另外，在夜间的时候，敌人的行动规律也会[illegible]

潜入村民家中躲藏!



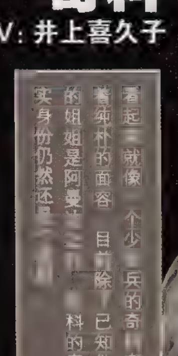


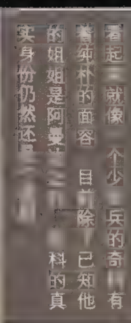
↑在视野降低后的夜晚进行任务时，玩法与白天会有很大的差别。

↑图中角色的职业为机关士。

奇科

CV：井上喜久子





看起[illegible]就像一个少[illegible]兵的奇[illegible]有着纯朴的面容。目前除了已知他的姐姐是阿曼[illegible]科的真实身份仍然还[illegible]

Amanda 阿曼达

CV：朴璐美

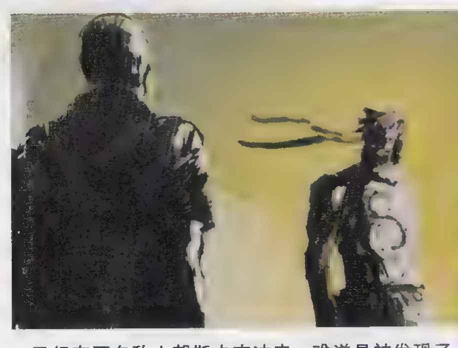
有着一双锐利碧眼的女性，性格坚强的阿曼达在颈部系有一条与[illegible]有明确表明，但她也是一名军人。

STAGE 游戏发售前,斯内克亲临现场做宣传!

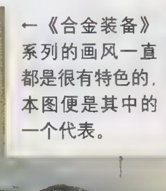
在本作游戏的发售还没有最终确定之时，小岛、山本等开发小组的重要成员便一起携手举办了《合金装备 和平行者》的宣传活动。在这次宣传活动中，游戏中的斯内克居然跳了出来为活动助兴，本来平静的宣传活动，在斯内克的带动下变得十分活跃，几位重要制作人也是信心十足，相信本作能够有一个很好的销量。

↑主创人员们正在兴致勃勃的讨论，[illegible]克则是从他们的背后悄悄接近。

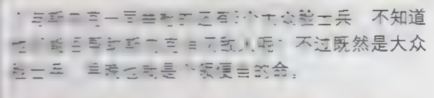
2010年3月18日



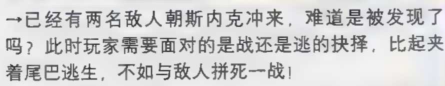
←《合金装备》系列的画风一直都是很有特色的，本图便是其中的一个代表。



→已经有两名敌人朝斯内克冲来，难道是被发现了吗？此时玩家需要面对的是战还是逃的抉择，比起夹着尾巴逃生，不如与敌人拼死一战!



[illegible]不知道[illegible]不过既然是大众[illegible]



新一轮的战争即将在明春展开!

开战!

众多迪斯尼明星聚集小镇的盛大宴会！

全新背景舞台粉饰登场！

在本作中登场的迪斯尼镇，是以系列作品中迪斯尼王国的核心城市为原型塑造的，游戏中的小镇正处于节日的最高潮，出现在这个小镇节日盛会中的，除了迪斯尼的米妮等明星以外，还有很多其他世界中的著名角色。在节日盛会中可以挑战众多的迷你游戏。

Minnie Mouse
留守王国的王妃米妮

迪斯尼王国的王妃，因为国王米奇出走，所以与大臣们坚守在国中，等待着米奇的归来。拥有一颗善良而又坚强的心，在本作中，由于王国之主依然下落不明，所以仍旧勇敢地守护着王国。但是，国王到底身在何方？

Ventus
黑铁之班特斯

Aqua
白银之阿库亚

Terra
黄金之特拉

特拉等三人的铠甲姿态曾经在《王国之心2》中出现过，三人可以令键刃变形，然后利用变形后的键刃在世界中穿梭移动，移动中的三人就会变成铠甲形态。另外，三把键刃变形后的样子各不相同，有时，还会以这样的姿态进入战斗。

DISNEY SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS Birth by Sleep
キングダムハーツ バース バイ スリープ

PS Portable PSP	本刊译名：王国之心 梦中诞生			
	角色扮演	Square Enix	价格未定	日版
	UMD-ROM	1人	记忆容量未定	审查预定

“在索拉得到键刃之前，世界已有键刃大师存在；其中一位与其亲传弟子悄然失踪，这却是大灾变的前兆；察觉了这异常的键刃大师们将3名弟子集结，开始了探寻命运的旅程……”这就是即将与大家见面的《王国之心梦中诞生》的序章。在新作中，被钥匙一样的武器——键刃所选中的三名战士分别是特拉、班特斯和阿库亚，在游戏开始之初，玩家要从特色各异的三名角色中选择一人开始游戏，其他两位主人公也会在游戏中登场，从侧面对故事的剧情进行烘托。本作的最大特点就是战斗系统丰富多彩、游戏中加入了大量的迷你游戏，不仅令游戏本身更具魅力，也大大提高了本作的耐玩性。

故事由迪斯尼小镇一场盛大的宴会展开，虽然小镇在节日的喜庆气氛中充满了祥和，但是由于国王不知所踪，米妮王妃总是一副心事重重的样子。这时，喜欢恶作剧的小鸭军团却意外发现了一个奇怪的机器，面对突然出现的特拉，米妮王妃为他耐心介绍这里的人情世故。

在游戏序盘的节日会场中，还安排了三个迷你小游戏，三款游戏都非泛泛，充满了趣味性。现在已经知道其中一款小游戏的大概情形，在音乐节拍的配合下，控制小鸭三军团接到投掷来的冰激凌球，在节奏变更的情况下，尽量保证越来越高的球体不会倒塌。 □文/蔬菜汁

←特拉的键刃变形之后更接近交通工具的样子，键刃与铠甲给人的同步感也更加强烈。

→班特斯乘坐着键刃飞驰在广阔的天空中，键刃的颜色与他的铠甲有着异曲同工之妙。

→特拉的键刃变形后是摩托的样子，班特斯的键刃则是飞毯的样子，可以利用键刃回旋转动进行攻击。

乘坐键刃翱翔在这广阔的天空

“机关”的初期成员会陆续登场

贤者安塞姆的弟子们背叛了师门，而潜心于心灵黑暗面的研究，终于，他们的心都被黑暗所捕获，成为了“NOBODY”的存在。继而结成了“机关XIII”，令世界陷入了混乱之中……这就是《王国之心2》中出现的神秘组织“机关XIII”，在本作中，将重点描述“机关XIII”中各个成员中还是正常人时候的样子。这些拥有着人类心灵的弟子们到底会是什么样？

↑往日前往迪斯尼镇的特拉，为了击退山贼而不得已决定参加节日大赛，没想到，与达克队长不期而遇。

↑在展览比赛中，要将球准确地投进敌人的篮筐，而且只有最后的比分胜过对手，这样才能将山贼们赶出广场。

→年少的班特斯还是第一次参加这么隆重的宴会，脸上充满了天真烂漫的笑容。

深感亲切的老朋友 装束不同的两位英雄

Captain Justice, Captain Dark

贾斯汀队长与达克队长

在迪斯尼小镇无处不在的二人组，总是以英雄的身份登场，腰带上有“CJ”字样的是贾斯汀队长，腰带上有“CD”字样的是达克队长。贾斯汀喜欢帮助遇到困难的人，而达克则总是一副孤高自赏的样子。不过，这两个家伙不管怎么看都与《王国之心2》中的皮特非常之像，而且更加奇怪的是，两人不但服装不同，而且一起出现的场面更是少之又少。

讲述大人物成名前的艰辛往事！

Huey&Dewey&Louie

喜欢调皮捣蛋的恶作剧军团

德伊、丘伊、路易，是三只可爱的小鸭子，不管何时何地都充满活力。因为是唐老鸭的妹妹的孩子，所以三个小家伙都管唐老鸭叫叔叔。不过这三个家伙特别喜欢恶作剧，经常会让唐老鸭叔叔陷入两难的境地，在《王国之心2》中，三个小家伙最喜欢吃的就是奶油冰激凌，本作以此为主题制作了迷你小游戏。

暗中策划一切的神秘集团再伸出黑手！

Braig

[illegible]

[illegible]

曾经的伙伴 竟然会枪刃相向

对战模式通信专用 并支持进行协力作战。

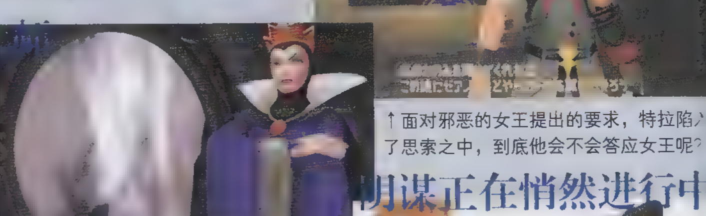
在为通信游戏专门设计的世界中，玩家可以享受到不同于单人游戏的乐趣。在通信游戏中，只要取得好成绩，就会得到金币作为奖励，拿到金币商店可以交换各种各样的道具，所以金币商店里准备了大量的限定道具，收集金币是通信游戏中的重要目标之一。在通信中，可以与玩家进行分组对战，一般分为红、绿两个小队，战斗中，有时键盘的符号会变成神秘的“？”，其具体内容还有待进一步解明。除了对战以外，还可以进行协力作战，根据比赛的不同规则，胜利条件也分为通过指令得到某种道具、合力将敌人打倒、共同升级等等，并且游戏规则会根据参与游戏人数的变化而随机发生变化。本作中的迷你游戏也支持最多6人同时游戏。

女王将魔手悄悄伸向白雪公主

Magic Mirror
无所不知的魔镜

虽然魔镜什么都知道，但是只会说实话，所有女王想得到的东西几乎都靠魔镜顺利入手了。当女王派刺客袭击了白雪公主之后，无所不知的魔镜却告之，白雪公主还活着。

↑正在寻找键刃大师的特拉遇到了女王，女王许下承诺，只要特拉答应帮忙找到白雪公主，就让他使用魔镜。



↑面对邪恶的女王提出的要求，特拉陷入了思索之中，到底他会不会答应女王呢？

为寻找键刃大师 痛苦不堪

→突然来到这个世界的特拉正好成为女王的利用对象。

↓焦急的特拉在向白雪公主寻求帮助。

阴谋正在悄然进行中

→班特斯不知道魔女留下的苹果中有毒，反而捡起来交给了魔女。

the Queen
贪得无厌的女王（魔女）

因为不允许比自己还漂亮的人存在于这世上，所以当通过魔镜得知白雪公主的消息后，就依靠魔法变成了魔女，并且将毒苹果送到了白雪公主的手中。

←虽然班特斯说明了自己的来历，但白雪公主仍抱有顾虑，

公主是否会敞开自己的心扉

Snow White
美丽善良的白雪公主

拥有着雪一样白皙的皮肤，和一头美丽的黑发，但是却因此招来了继母——女王的嫉妒，女王趁公主外出采花的时候派出了刺客，不过在危急关头，公主却被善良的刺客放走。

Seven Dwarfs
可爱的七个小矮人

在森林深处的矿山生活的7个矮人兄弟，他们平静的生活被白雪公主的突然到来打破，7人不约而同都被公主的美丽所吸引。由于白雪公主一手担了矮人们的家务事，并且负责照顾他们的一日三餐，所以7个人商量后决定，暂时让公主和他们一起生活，并担负起保护她的使命。不过，话虽这么说，外表看起来可爱的矮人兄弟们对家务却格外头疼。

面对艰难坎坷 深感前途未卜

来到深山中寻找键刃大师下落的班特斯，被矮人们当成了来矿山偷取宝石的盗贼，就在互相并不了解的时候，敌意却在滋长。

开心果

↑虽然[illegible]不高，但遇到危险[illegible]守护公主的骑士。

为了保护公主 担负起骑士的重任

害羞鬼

生气鬼

瞌睡虫

迷糊鬼

喷嚏精

万事通

将精挑细选的武器运用到战斗中

种类繁多的武器零件搭配组合成最适合的装备

3A和SEGA合作的《永恒终结》距离发售还有一个多月，游戏的背景、人物、系统、花边都已经公开的差不多了，在亲身感受体验之前，其实还有着可以提前探讨研究的东西，枪械的零件改造，以及战斗中针对性的部位破坏，都具备深入探索的价值。

一选定好目标，就可以开始攻击了。

一遇到这种大体型的敌人，就要寻找合适的部位来下手。

一战斗画面随时穿插着精美的特写动画，爽快之余也颇为养眼。角色的换装效果也会体现出来。

影响枪械性能的参数

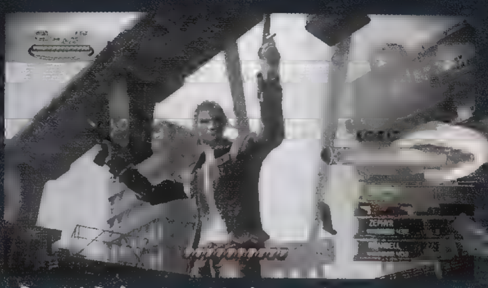
[illegible]大不相同。此外改变前8项参数时都会对最后的重量，如果一把武器的可容纳重量上限较高，其可改造的机会就会更多。

↑冒险途中会得到合成零件用的素材，把素材组合或分解掉就能得到可用的零件。

精确瞄准特定部位并射击

敌人没有外装的部位，在画面上会显示一条绿蓝相间的半圆槽，用来标示外装的防御范围和有效时间，想办法绕过这种部位直接攻击核心能起到事半功倍的效果，不然就只能慢慢拆外装了。

一没有外装保护的部位比较[illegible]攻击这些地方会更容易。



合理运用不同种类的枪械

↑武器共分手枪、机枪和投掷物3个种类，威力、连射性和可伤害的范围各异，根据敌人的数量和强度来选择合适的武器战斗，是优秀的战士必备的技能。

瓦修隆 Vashyron

与泽法共同行动的PMF，在一次行动中与泽法相识，以前曾经是军人，但似乎有着不愉快的过去，很少谈及自己的往事。行动果断、勇敢，犹如一位可靠的兄长。

END OF ETERNITY

本作的战斗存在类似部位破坏的系统，一些体型较大的敌人，比如BOSS，他们的身体分为核心部位、武器和包裹在周围的“外装”。核心部位自不必说，将其体力减到零即可击倒对方，但通常情况下，核心的外面都包裹着厚厚的外装，必须破坏这些外装才能攻击到内部的核心。而从某些角度可以绕过外装直接攻击没有防护的部位，对核心直接伤害。破坏外装的话会得到特定的破坏奖励，多数都是较珍贵的素材。破坏敌人的武器[illegible]同样会有道具奖励，而且还可以减低对方的攻击力，或是削减对方的攻击招式。

一战斗虽然是用枪的，但不是想打哪里就能打哪里，不仅射程有限，敌人的防护也会受到影响。

战斗系统又向深层次发展着

↑注意右下角的参数，会显示角色的当前状态。

PS3 / X360

将零件组合到枪械上享受搭配的乐趣

主人公们所持的枪械存在多种多样的强化零件，把零件与枪支组合会产生不一样的效果，枪支的性能会发生变化，攻击力、射速、[illegible]

枪的零件组合并不是随心所欲的，可以组合的位置形状不一样，零件的形状需要符合该位置的特征才能加装上去，这些在武器图中可以查看到，加装零件时也会有提示。此外零件分枪种，除一部分通用外，不同的枪种零件[illegible]是不能互相串着用的，比如机枪和手枪都有特定的零件，前者的零件不能装到后者上，反过来也一样。武器的装备不能超过限定的重量，每增加一个零件就会增加重量，理论上越强的零件重量越高。 □文／翅膀

—瞄准汽油桶进行射击，将其引爆后可以对怪兽造成不小的伤害。

↑体型巨大的怪兽登场了，利用强大的究极兵器列车炮来与其对抗吧。

—怪兽居高临下的占据了有利地形，并随时准备置玩家于死地。此时玩家还是优先保命吧。

LOST PLANET 2

在本作游戏中登场的巨大怪兽，都是有着强壮的身体以及强大的破坏力。相比较来看，人类那柔弱的身体实在无法与其对抗。面对巨大的怪兽，人类手中的小型枪械根本对其造成不了任何的伤害。为此，威力巨大的重型兵器"列车炮"成为了人类对抗怪兽的最佳手段。体型巨大的列车炮可以只有一人就能开启攻击控制系统。不过在使用上却没有普通武器那么简单。玩家首先要进行的是炮弹的装填工作，之后还要对列车炮进行能量注入，最后才是移动车体，进行瞄准射击。　□文/零羽

—某些巨大怪兽还能利用身[illegible]的特殊器官来生出小型怪[illegible]

灵活利用各种武器进行反击！

本作游戏中，为玩家们提供了丰富的武器。除了能够与怪兽正面对决的列车炮之外，各种小型武器也并不是完全没用，像列车上搭载的连射机枪或是火箭发射器之类的武器，在对怪兽的弱点部位进行打击时效果还是不错的。

本作描写了被称为雪贼的惑星开拓者们与在惑星上栖息着的奇特生物之间的斗争故事。在游戏中，4名玩家之间可以相互协作，共同面对强大怪物。通过利用战场之上的各种道具来与怪物周旋，最终将其击倒。在前作中曾经大受好评的集团作战也在本作中得到了进一步强化，而巨大的惑星怪兽也将更具魄力。

怪兽也会仍板砖，拍到立刻就升天！

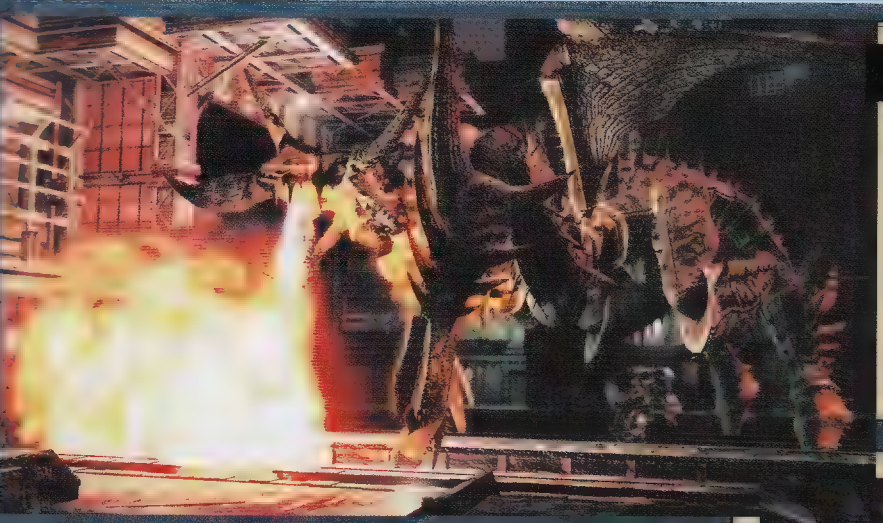
不仅攻击力惊人，且行动异常敏捷的艾克里多X给人以强大的压迫感。弱小的人类要是想战胜如此巨大的怪物，仅凭一人之力显然是不够的，拿起武器与同伴一起协力作战，才能攻无不克，战无不胜。

艾克里多X能够利用右前足来抓取物体，然后再用力的将其投掷出去，以此来对玩家造成致命的打击。

↑玩家一旦被巨大质量的高速飞行物击中，那后果就绝对是一击毙命的了。

—艾克里多X并不仅仅只是会利用自己身体的各部位来进行攻击，除此之外，它还能够投掷场景内的各[illegible]

PS3 / X360	本刊译名　失落的星球2			
	射击	CAPCOM	价格未定	日版
	BD/DVD	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定



ATTACK 火焰吐息

艾克里多X的体内，有着可以产生火焰的器官，在火焰产生之后，通过嘴部再喷射出来，便形成了强力的火焰吐息技。由于艾克里多X在使用火焰吐息时会出现很大的硬直，所以此时便是玩家发动猛攻的最佳时机。在艾克里多X发出火焰吐息的预备动作时，玩家便应朝着其身体正下方冲刺，在迅速的躲进来后，便可以发动攻击了。

身体正下方是安全地带！？

←在艾克里多X使用火焰吐息时，它的身体正下方绝对不会被火焰所波及，所以这里便成了最佳的躲避地点！

艾克里多X

在本作中登场的巨大AK，擅长猛烈的攻击。艾克里多X的右前足，是其最大的攻击武器，以此来使用各种强力的攻击技。另外，艾克里多X也能活用机动性，以高速来对玩家发动奇袭。

火球攻击 ATTACK

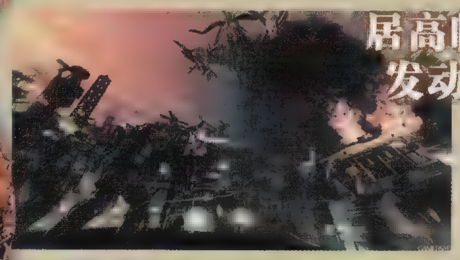
←就像是全垒打一样飞出的3个火球直奔玩家而来。

在艾克里多X的右前足上，长有可以发射火球的器官。从此部位发射出来的火球，不仅威力惊人，而且范围十分广阔，还带有一定的追踪性能。在发射出来的火球向目标地点落下之后，会以着地点为中心发生大范围的爆炸。

ACTION 跳跃

艾克里多X有着巨大的双翼，由此实现了惊人的高速跳跃攻击。尤其是在有着高低差的环境下战斗时，艾克里多X更能以居高临下的优势，来对玩家发动猛攻。而玩家此时只有拼命躲避，保住性命后再寻求进攻的机会吧。

居高临下的发动奇袭！



←只有充分的掌握艾克里多X的行动规律，才能有效的回避它的攻击并且进行反击。

ATACK 足部特技

在与艾克里多X进行接近战时，它的右前足会发出各种强力的足部特技，此时玩家需要提前准备才能顺利回避。

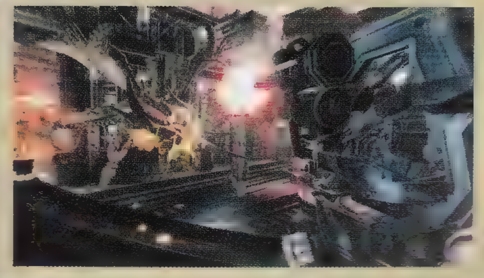
↑艾克里多X的攻击在威力与范围上都很惊人

←艾克里多X的右前足射出了高速光束

强力特技 秒杀血肉之躯！

→被破坏掉的右前足会在一定时间后自动再生。只有利用其再生之前的这一段时间，才能对其造成较大的伤害。

WEAK POINT 右前足与头部



艾克里多X的弱点是它的头部与右前足。虽然它的右前足具有自动再生的能力，但在被破坏掉后能力便会大幅下降，此时便是对其发动攻击的最佳时机了。

←[illegible]

强力武器 ATTACK

[illegible]

↑[illegible]

[illegible]

能够一击必杀的零距离炮击！

「鸟山求+北濑佳范」售前最终报道！

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

这期作为本作的最后一次报道，给大家带来的是两位制作人关于战斗的解析，相信可以让玩家在游戏序盘时很快上手。

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想13			
	RPG	SQUARE-ENIX	9240日元	日版
	BD/DVD	1人	720p	12岁以上

这次要听听鸟山求与北濑佳范两位对战斗方面所陈述的意见。像是最佳配置与职务，TP技等崭新要素巧妙地相互配合，在本作中战斗中可以充分体验到全新刺激的乐趣。而从两位的言语之中便可以窥见其中的一小部分，就算是此时已经玩到游戏的玩家们来说，听听他们的发言，对于迅速找到门路也是大有裨益的。

——战斗最大特征的职务与最佳配置是如何构想出来的呢？

北濑 我想以往的FF重点都是摆在因战局来决定各个角色要实行哪些指令。不过在本作之中，如果要从参加战斗的3名队伍成员中一个一个地选择每个人的所有指令的话，不管怎么样都会超出玩家所能把握的极限，因为会很繁琐。所以，我们把玩家可以操作的角色限定在领队一个人身上，更改为要因战况来改变两名AI操作角色之间的队形与连结。如果是这种程度的话，应该便是一名玩家所可以掌控的范围了吧。

——的确，以这种系统来输入全部三人份的指令十分地困难

北濑 为了在取得速度感与战略性的平衡，又想到要让玩家的战斗极富乐趣，所以加上了被称为职务的“职责”与最佳配置。这种作法，把各个角色的职责明确地区分为攻击、回复、盾等等，而且可以在一瞬间进行切换，进行游戏时就要以这种战略方式，来突破战局。

——请问在本作里，不使用以往系列作的“职业”这个词，而特地用职务的理由是什么呢？

鸟山 在以往作品中，职业是要透过许多战斗来培育的，不过因为这次的职务系统拥有可以在战斗中切换职责的性质，它与所谓的职业完全不同，所以特意重新取了一个名字，就叫作职务。而且各个职务也比职业拥有更为极端的内涵，所以我认为不能这这样套上既有的职业的名称。

北濑 与以往职业区分，就在于境界线的不同。例如说，之所以不是战士，而是攻击手，是因为角色不但可以用剑，也能用魔法，这是一个很容易让玩家想到的名称。我想这样一来，即使是没玩过系列作的新玩家也能很容易的理解。

——职务的各类全部有六种，为什么决定设计成六种呢？

鸟山 在整理过战斗的职责后，我们制作成员才终于决定精简为六种。乍看之下或许会觉得很少也说不定，不过参加战斗的三名队伍成员都分别拥有六种职务，所以组合起来的话，最佳配置的数量可谓是十分繁多。所以，本作在战斗方面的变化性，也就势必会比过去的任何一款FF还要来得多很多。在战斗中，玩家必须要对应战况不断地变化最佳配置，想要钻研的玩家就不要将领队的行动设定为自动，而是要以手动的方式自行下令实行，才能取得心目中更理想的战略位置。

——依据敌人的不同，是否会有最适合的最佳配置？

鸟山 这一点，就是最能突显出每个玩家个性的地方，所谓正确的最佳配置，即会为敌人的各类而有所不同，也会根据玩家的个性而有天差地别。我个人觉得，即使是一样的敌人，也会因为玩家的不同而变得很容易打倒或非常之难。举个例子，攻击手这个职务的攻击力很高，会分散攻击自己想要打倒的敌人。因此当对手是杂兵时，只要让队伍中有复数个攻击手，便可以有效率地打倒敌人。不过当玩家想要针对一个敌人集中攻击的话，分散地迎击敌人将会使得效率低落。此外，还有由一名攻击手和两名追击手所组成的“急速奇袭”配置，如果调整成这样的话，追击手便会对攻击手所攻击过的对象进行追击。在遇到各种不同的情况时，持续以前者的最佳配置去战斗，也许会陷入苦战，不过要是能够按照情况切换成急速袭击的话，或许可以轻松地获得胜利。

——追击手这个职务和其他职务相比，好像算是比较少见的，可否请教一下这个职务的性能与特色？

鸟山 在追击手的说明方面，首先要解释另一个战斗系统，那就是所谓的连锁与崩溃。首先，让攻击发生连锁，将画面右上方的连锁计量表累积到最大，敌人便会陷入崩溃状态。由于只要让敌人崩溃，便可以对敌人造成重创，所以战斗的基本便是设法造成对手崩溃。不过在这之前要是攻击中断的话，计量表倒会减少。也就是说，为了要引发崩溃状态，如何让连锁延续下去就变得十分重要。

——追击手的性能与该连锁计量表的累积有关系？

鸟山 当然有了，而且不只是追击手，每一个职务都有其特征。例如说，攻击手的攻击虽然不容易累积计量表，但减少的速度也比较慢。

北濑：相对来说，追击手累积的计量表虽然十分迅速，不过减少的速度也很快，所以若是不持续攻击的话，便没什么意义了。运用攻击手控制计量表减少速度，再以追击手来进行后续掩护，算是一个常用的手段。

——这就是使用刚刚说到的“急速奇袭”配置了吧？

鸟山 [illegible]追击手来辅助攻击手的话，虽然的确是[illegible]计量表，可这么一来就没什么回复手段了。[illegible]是要持续忍耐下去[illegible]还是[illegible]也要投入治疗手[illegible]

——另一个[illegible]职务是防御手[illegible]应该算是[illegible]

鸟山 ……[illegible]没有攻击能力[illegible]来进行攻击。

北濑：因为防御手拥有最高的体力，所以在发生危机时非常有用。这个职务将在重整态势的时候，负责吸引敌人攻击的职责。

——治疗手便如字面意思一样，也就是负责回复的职务喽？

鸟山 以往的作品中，是以回复术、强回复术、大回复术的顺序来决定回复量的多少，不过这次作了改变，不再单纯只是回复量不同，而是性能与效果范围有所差异。所以想要调整回复量，是看在队伍中放入多少名治疗手来决定的。例如说，当想要一口气回复全部HP的时候，就放入三名治疗手。或是在陷入危机时，加入防御手也是一种手段。在这边也会显现出玩家的个性。

——因为在FF13中出现的敌人设定得较为强悍，所以辅助队友的强化手和削弱敌人的弱化手等辅助性质的职务感觉上似乎会变得很重要。

北濑 在以往的作品中，以我个人为例，是很少消费回合数去选择辅助系的指令的，不过这次则是常常使用强化与弱化的魔法。

鸟山 如果不使用辅助系魔法，想要打倒头目级或是较强的敌人恐怕是不可能的。我想即使努力攻略到头目的时候，也会因为未使用辅助魔法而被全灭吧。

——使用三名追击手组成的最佳配置，有什么好处吗？

鸟山 我想大多数人最常使用的应该是刚刚所提到的，由攻击手、追击手、追击手所组成的急速奇袭吧。

北濑：由于可以设定要以什么最佳配置来开始战斗，所以我想应该会为使用急速奇袭，或是攻击手、强化手、弱化手等以辅助系为中心的这两大类。

——那二位会以什么模式来开头，又会怎么切换呢？

鸟山 我的话，在头目战时会以辅助系开始，之后会配合状况来切换。不过基本上大多还是使用急速奇袭吧。当敌人数量较多的时候，则会以防御作为主轴。

北濑 我的用法基本上是一样的，不过到了游戏后半，杂兵也会变强，所以有时也会以辅助系来起头。而防御手会在快要被敌方必杀攻击到时投入战场。

——收获真是多呢，相信也会为玩家们提供一个参考，最后还是请对玩家说一句话吧。

鸟山 这次的主题一言以蔽之的话，那便是“决意”。请玩家看看背负了成为路希命运的普通人们，彼此对立、下定决心，要如何和命运战斗。这是PS3的第一款FF，玩家一定能尽情享受到不负FF之名的完成度，可以从中感受到未来的RPG发展方向。

北濑：我认为像这样无关自己的意愿，被命运捉弄，心中产生纠葛，或者是感到疑问的场合，在我们的生活中也常出现。故事里描述的虽然是路希这个特殊族群的故事，不过希望玩家能够感觉到他们下定决心的瞬间，并产生共鸣。

游戏发售期间的只言片语

本期杂志截稿时距游戏发售还差一天，不少人随着[illegible]已经拿到了游戏，并且放出了一些以往未涉及到的情报：

1、每场战斗后HP全回复。

2、战斗中如果被全灭，可从战斗前的部分开始。

3、道具的购买是在记录点而不是商店。

4、游戏流程基本是50–60小时之间。

关于第二点倒是值得一提，如果是这样的话，相当于FF首次加入了Continue的功能。众所周知，RPG类游戏如果在战斗中GAME OVER，那么通常都是回到上一个记录点，而不是采取多数ACT游戏那样有Continue的设定，关于这一点也是FF13对传统RPG的一种突破。

又是一款风格清新的创意型游戏！

"PlayStation C.A.N.P!"和"ACQUIRE"这两个制作小组想必大家比较陌生，但一提《勇者别嚣张（勇者のくせになまいきだ。）》这系列的游戏的话，想必大家即使没玩过也应该会听说过了吧。本次两个小组再度合作开发出另一款创意型游戏——《百万吨碎片（100万トンのバラバラ）》。本作的主人公名为缇托里，是住在城市中的一员，他将与空中的巨 大战舰作斗争。游戏将以动作游戏的方式展开，而游戏发售日也已定于2010年2月18日。　　二文辉斐

SCE新公布的本作有着布画一样的游戏画面给人带来了很深的印象，下面就为大家带来一些本作中将巨型的空中战舰解体这种不同寻常的游戏方式、舞台设定和登场人物的情报。

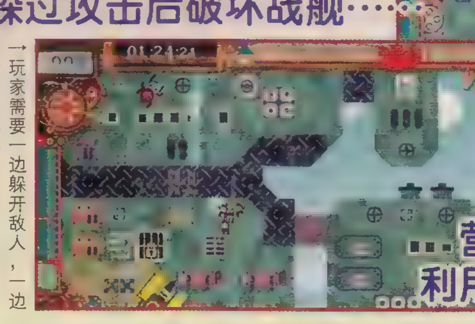
托托奈尔 传说的军人

他是一句传说中的军人，现在的身份是输送船的船长。教会了主人公很多东西，但是喜欢找碴，并且在言语上有点儿粗俗。

阿丝丽 神秘色彩的少女！

从公布的内容上看，关于这名神秘少女的情报倒是不多，只知她是一名被战舰掳劫的少女，其真实身份似乎是某国的公主……

↑主人公需要爬到空中战舰上攻击船体，而此时被攻击的地方会出现切痕。让这些切痕连接起来就可以将一部分船体切掉，这便是本作中最基本的战斗方式。



↑通过不断移动、攻击来增加船体的切痕。从战舰本体切下的船体部分搭载的兵器会落下地面，但这其中装甲厚实的部分通常攻击无效。

躲过攻击后破坏战舰……

↑玩家需要一边躲开敌人，一边进行切割战舰，紧张感十足。

↑有时会出现在战舰中遇到被抓的同伴的情况，通过碰触牢房便可以救出同伴。救出被抓同伴的话，可以让他们成为自己队友一起战斗。

营救同伴的同时躲避敌人 利用一切时间进行切割战舰

PSP	本刊译名：百分吨碎片		2010年2月18日
ACT	SCE	4980日元	日版
UMD/PSN	1人	记忆卡容量未定	全年龄

迪特利 本作的故事主人公！

迪特利便是本作的故事主人公，他是一组保卫队中最小的小队队长，而他在看三十时候曾被人从战舰上救下来的不幸竟经历。

重要角色 黑猫与白猫！？

100万トンのバラバラ

飞翔战舰物语

STORY

本故事发生在一个有多个空中战舰在空中飞翔的不可思议世界，依靠自动控制功能在空中飞行的无人空中战舰时不时的会攻击人们生活的城镇，因此人类为了守护城镇而选拔勇敢的人去破坏掉巨大的空中战舰……。本作描写了主人公兵士迪特利（ティトリ）与巨大的战舰战斗来保护城镇的故事。喜欢这种清新风格的动作游戏玩家请不要错过本作。

男儿的使命，战场的召唤

——见证千万大作的成长与辉煌

初看上去，使命召唤和许多同类作品一样，几乎是平淡无奇。在许多外行人眼里，这只不过是成百上千战争题材FPS游戏中的一款而已。然而使命召唤之所以是使命召唤，就在于它能凭借自身的众多杰出特点在如此多同类作品中脱颖而出，这正是它最神奇的地方。即便是在发行商Activision身陷合并事宜的这些年里，其推出的六款系列作品素质也能维持不断进步的势头，甚至将以第二次世界大战为主题的最佳战争游戏桂冠从EA手里抢了过来。从最近刚发售的现代战争2的销量来看，使命召唤的迅猛势头还将继续下去。

EA帝国

一个颇具讽刺意味的故事曾经发生在荣誉勋章系列的开发商Infinity Ward与世界第一大软件发行商EA之间。当初EA的荣誉勋章第一作1999年在PS上发售后获得了出乎意料的好评，作为一款让人印象深刻的FPS游戏，该作在当时有着长期的高涨人气，这也让EA感到惊喜。之后，系列续作相继开发并接都获得了成功，然而到了第3代的时候，EA却出人意料的将其变成了PC版独占的作品，并下决心将其打造成一款顶级大作。

当时，EA并没有这方面的人才，于是他们雇佣了computer-savvy 2015公司负责PC版的开发。之后不久，EA也开始了家用机版《荣云勋章 前线》的开发，这就使得2015的开发人员们可以在PC版的《荣誉勋章 联合突击》中尽情的发挥自己的才智。由于不必受限于PS2版可怜的内存容量，该作取消了自动瞄准系统，在画面上进行了大幅的强化并追加了联机模式。联合突击开启了二战题材射击游戏的新篇章，并规划了荣誉勋章系列未来的发展方向。之前的荣誉勋章作品，都是以虚拟的潜入任务为主，联合突击则将背景定位在了著名的真实历史题材之上，让玩家对战争更具代入感。

这并非是指游戏真的就栩栩如生了，使命召唤系列以及它的前辈荣誉勋章一大聪明的地方，就在于它们能够通过一系列类似电影中的手法让玩家感受其真实性，配合上旁白后就使得玩家每次游戏都能有新的认识。游戏本身仍然由主线剧情所推动和限制，但是它已经能够让要求不算太高的玩家们充分领略到游戏中的真实感。

联合突击并不是当时唯一的二战题材战争游戏，当本作上市后就发现市面上已经有了大量同类型的作品，包括《重返德军总部》、《战地1942》、《威震敌后（Deadly Dozen）》以及《隐藏与危机（Hidden & Dangerous）》等游戏都在同年上市。幸运的是，凭借着系列一贯的名气以及媒体给予的高评价，联合突击最终杀出了重围。

2015的开发者们意识到自己即将成就某种辉煌，然而他们同时也知道它不会真正属于他们。于是，制作联合突击的小组成员们随即打包走人，并非他们对此厌倦，而是为了继续这项事业，并且要做得更好，因为他们将完全按照自己的意愿来制作。

风水轮流转

2002年，由22名来自联合突击开发团队的成员成立了Infinity Ward公司——这已几乎是全部的原班人马了。他们知道自己制作的游戏非常棒，同时也有信心能将它做得更好。然而他们之前制作的联合突击已经使得荣誉勋章脱胎换骨，从普通的一线作品跃居为顶尖的大作系列，后续作品正在以每年至少一款的速度发售到更多的游戏主机之上。

不过对他们来说，想要打倒这个巨人并非全无机会。游戏业界的其他厂商们很快就注意到了EA凭借历史题材射击游戏所取得的巨大成功，人人都想分一杯羹。帮助原来的开发团队重新创建一个全新的系列来对抗荣誉勋章，不少厂商都为了这个机会跃跃欲试，最终，Activision与Infinity Ward建立了联盟。2003年春，他们公布了使命召唤。

"使命召唤"并不是作为一款游戏的名称被发布，而是一个品牌和系列。与绝大部分游戏先是有了第一作再慢慢成长为一个系列的历程不同，Activision从一开始就雄心勃勃。幸运的是，Infinity Ward并没有让他们失望。在使命召唤1代即将正式发售不久，Activision就已经开始与开发者们协商续作的开发事宜，显然，Infinity Ward的成员们得到了在EA不曾拥有过的重视程度。

使命召唤的首次亮相就获得了大量来自媒体的好评以及优异的销量表现。尽管整个游戏系统与联合突击相比并没有什么显著的变化，但是它近乎完美的表现远超同类作品，堪称是宁缺毋滥的真实演绎。如同好莱坞的电影大片，使命召唤里的动作仿佛行云流水一般，绝无一星半点的拖沓。尽管游戏流程并不算长，但足以让玩过的人都铭记于心。

1代的成功绝非仅仅是生动的对白和刺激的爆炸，而是众多优秀的细节共同打造出了一款完美之作。偶然在收音机中听到的音乐、对手敌兵的狡诈，以及小队成员间的对话等等。与荣誉勋章系列不同，在使命召唤中玩家不再是孤身一人，你将和一小队可以随时依靠的战友们共赴生死。尽管无法像那些战术类型的射击游戏中那样给队友们下达各种指令，但这已经使得玩家们在游戏中切实感受到自己并非以往般孤独，而是与更大的团队有着互动。

本作另外一大特点就在于废弃了传统的单一主线方式，有别于荣誉勋章系列总是让某个主角贯穿整个游戏，使命召唤对战争的认识和表现明显技高一筹。二战中那些英勇的战士们都是英雄，但并非超人。每天都有上百万的士兵们在不断的战斗和死亡，使命召唤只是将他们最伟大的时刻串联起来，而不是一个人打赢一场战争那样的神话。这就使得开发者们能够以更多的视点来为玩家们诠释和演绎战争，既包括了美军收复法国和英国，以及进军德国柏林，也有前苏联在东线战场与纳粹军队的激战。尽管游戏本身仍然以传统的射击为主，但是本作丰富的关卡和任务类型都远超其他作品，从街头巷战到军舰上的厮杀，甚至还有驾驶苏军坦克的专门关卡，都让玩家们大呼过瘾。

Activision首战告捷，不过这显然只是一个开始。第二年就发售了1代的扩展包《使命召唤 联合进攻（United Offensive）》，除了新增的战役之外还有不少显著的进步，包括跑动、短距离冲刺甚至还能将手雷拉环后握在手里片刻再投掷出去。另外还新增了三个联机模式：征服、基地突袭和夺旗。

2004年，由Spark Unlimited公司负责开发的《使命召唤 尖峰时刻（Finest Hour）》同时在XBOX、PS2和GC上发售。然而由于表现一般的战役模式，以及存档点过少等缺陷使其成为了褒贬不一的作品。使命召唤的开发不是什么人都能干得了的，尖峰时刻的争论也证明了Infinity Ward对于这个系列有多么的不可或缺。

再续辉煌

Activision的使命召唤系列开了个好头，但如果想要获得长期的成功他们必须保证它能成为一个系列。Infinity Ward获得了两年的时间来开发真正的续作——以后的日子里他们将熟悉这个节奏。对于使命召唤系列来说这是个关键时刻，新一代的家用主机即将发售，Infinity Ward决定抓住这个机会，进军次世代。

之前《使命召唤1》与《荣誉勋章 联合突击》使用的都是雷神3（Quake III）引擎，《使命召唤2》使用的则是自主开发的全新引擎。本作的主要卖点在于对环境更加真实的刻画，通过专门的技术让大雾、沙砾、灰尘以及战场上的烟雾都非常逼真。这可不仅仅是视觉表现上的逼真而已，当你在游戏中使用新加入的烟雾弹之后，就会切身体会到什么叫做"真实"了。

为了让本作变得更加真实可信，开发团队付出了

巨大的努力。再一次的，使命召唤通过多种途径展现了可信度与纯粹的真实感之间的区别。游戏的目的不是单纯的模拟，而是通过一种叙事方式，再现战场上的激情与紧张感。队友的AI得到了显著提高，他们不再仅仅是机械的念出对白，而是能够根据临场环境做出真实的互动，例如大声咆哮着吼出敌人的位置、提醒你即将临头的手雷以及其他危险情况。而且，这一次他们可以执行各种战术指令了，尽管实际行动时多少还有些教条化。

Infinity Ward再次进行了大胆的革新：他们取消了传统的通过急救包加血的系统，而是借鉴了《HALO 2》的经验，引入了体力自动回复机制。如此一来，玩家在重伤时不必再满战场的去寻找急救包，而是只要

在安全的地方待上片刻即可。尽管这个设定似乎与其对真实感的追求背道而驰，但这样一来反而使Infinity Ward能够更加集中于对战斗本身的刻画：射击、寻找掩体、追踪敌人等，这总比鼓励玩家们老是低头盯着地上找急救包的强。

这项革新取得了很大的成功。本作取消了生命槽，取而代之的，则是当你受伤后视野会受到影响，这就使得玩家必须随时注意自身的状况。《HALO 2》之后取消了这一设定，但《使命召唤2》却让它成为一种流行趋势，其后大量其他游戏也都采用了这个系统。如今，该系统的应用早已不再局限于射击游戏，甚至成为了本代动作游戏区别于以往的一项标志。

《使命召唤2》与XBOX360主机同步发售，并且除了PC版之外并没有在其他主机平台上开发，这就使得系列居于一个更加重要的位置。当上一代主机的性能已经是昨日黄花之时，360版本作在视觉效果上的杰出表现甚至超过了PC版，最终卖出了200万份。

当然，Activision不会就此放弃上一代主机，尽管360已经成为最新的平台，但是旧主机仍然拥有庞大的装机量。这一次，他们将开发系列续作的任务交给了Gray Matter工作室，该工作室曾经负责过联合进攻的制作。他们的任务就是在XBOX、PS2和GC上开发使命召唤系列作品。在开发后期，Activision将Gray Matter与Treyarch进行了合并，自此以后，他们就成了使命召唤系列除了Infinity Ward之外的第二开发商。

相比与尖峰时刻，《使命召唤 红一纵队（Big Red One）》更加接近于Infinity Ward的使命召唤作品。不过它们仍然有不小的区别，例如不再是通过三条并行主线的方式展开方式，而是聚焦于"红一纵队"这个优秀的步兵团队以及身旁的队友。通过游戏中的战斗，Treyarch力图对红一纵队的成员们加以着重刻画，赋予他们各自的故事，甚至在战争中表现出年龄的增长。这些也许是来自塞缪尔·福勒（Samuel Fuller）同名电影中的灵感吧。

尽管红一纵队的最终销量没有达到《使命召唤2》的高度，但是它获得了相当的好评，对Activision来说这自然是好事一桩，他们得到了又一个活力的开发团队来支持系列的延续。战略目标也随之进行了变动，不再将精力浪费在上一代主机，而是在稳定的平台上行成良性循环，Treyarch将与Infinity Ward轮流开发使命召唤系列的续作。

继红一纵队和尖峰时刻之后，Treyarch再次为下一款使命召唤而奋斗，不过这次他们的目标是正统系列续作，《使命召唤3》。Treyarch参与正统作开发的第一次试手并没有像以往那样激情澎湃，而是将Infinity Ward的优点尽量的保留了下来。除了引入了一场纯坦克战的关卡和联机模式中的少许改动，3代整体来看变化并不大，这并不是一款真正意义上的使命召唤续作，PC版的缺席就是佐证。

《使命召唤3》获得了很好的评价并且卖得也不错，但是它失去了让系列再进一步的机会，Activision陷入了让系列的质量固步自封的可能。同时，他们也没有意识到这种做法有可能引起团队内部的纠纷——尽管Infinity Ward并不介意其他团队来开发使命召唤系列，但是将在游戏标题后面加阿拉伯数字的权力交给别人又是另外一码事了。从一开始他们就认为自己正在制作的才是真正的《使命召唤3》，2007年，所有人都明白了为什么。

新老交替

《使命召唤4 现代战争》的开发工作在2代完成之后便立即投入了运作，但是其开发进度一直笼罩在神秘之中。Infinity Ward对于Activision如此轻率的将由他们合作创建的使命召唤正统系列的开发权交给他人感到不满，因此决定在手里留张底牌。如果他们确信Treyarch总是会跟随着自己的步伐前进的话，那么保密工作就是不可避免的了。即便是在Activision内部，绝大部分人也都不知道Infinity Ward打的什么算盘。

在2代发售之后，二战的题材已经开始烂大街了，几乎整个二战史上可用的经典场面和素材都早已被其他同类游戏挖掘殆尽。使命召唤的一大特征就是对历史战争的真实再现，但是随着系列作品的不断发售，有限的二战历史素材就已经跟不上这种步伐了。现在，Infinity Ward有两种选择：将故事背景变更为现代，或是未来。

他们对两者都进行了慎重的考虑，最后选择了前者。有趣的是，作为使命召唤对手的战地系列也遇到了同样的问题，他们的选择是未来。得益于此，它们任意一个系列都获得了发掘新游戏要素的机会：更多可选的武器，以及不必再严格遵从历史的虚构剧情。

事实上，《使命召唤4》的战役模式并非来自于真实的现代战争，而只是采用了真实的现代战争作战方式，以及真实的地名。由于剧情不再是全面爆发的世界大战，Infinity Ward放弃了以往那种三条并行主线的叙事方式，取而代之的，是通过多个视点来打造出一个传奇的间谍故事，就像是合金装备。

尽管与2代发售在同一台主机上，现代战争采用了大量的全新技术，Infinity Ward的尖端引擎使得2代的画面一经对比后仿佛成了古董一般。战役模式中作为训练关卡的第一关成了最好的演示舞台。当玩家在倾盆大雨中降落到一艘货船上时，马上就会意识到以往游戏中不曾有过的真实天气和光线都成为了可能。当玩

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
使命召唤	Infinity Ward	PC、苹果、[illegible]、手机	[illegible]
使命召唤2	Infinity Ward	Xbox360、PC、苹果、手机	2005年10月25日
使命召唤3	Treyarch	PS2、Xbox、Xbox360、PS3、Wii	2006年11月7日
使命召唤4 现代战争	Infinity Ward	Xbox360、PS3、Wii、PC、苹果	2007年11月6日
使命召唤 战争世界	Treyarch	Xbox360、PS3、Wii、PC、手机	2008年11月11日
使命召唤 现代战争2	Infinity Ward	Xbox360、PS3、PC	2009年11月10日
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Gray Matter Interactive	PC、苹果	2004年9月14日
[illegible]	Spark Unlimited	Xbox、PS2、GC	2004年11月16日
[illegible]	Gray Matter Interactive、Treyarch、Pi Studios	Xbox、PS2、GC	2005年11月1日
[illegible]	Amaze Entertainment	PSP	2007年3月14日
[illegible]	Rebellion Developments	PS2	2008年11月11日
[illegible]	n-Space	NDS	2009年11月10日

家进入船舱内部之后，甚至发现整个关卡场景都能移动，货船被滔天巨浪掀翻，真实感十足的海水特效将你的脑袋拍出水面，接下来要做的，就是逃出生天。

虚拟战争的架构，给了Infinity Ward的设计师们开发大量全新关卡的机会和发挥空间。然而并不是所有人都认为这一改变是正确的，毕竟使命召唤系列在玩家们的心中就等于是二战游戏的代名词，他们仍然希望新作能植根于历史。即便是到了如今，这一争议也仍旧没有停止过。

联机模式的全新变化为其在PC和家用机迅速增长的网络用户中获得了大量的粉丝。本作联机模式的最大卖点并不是大量的模式和地图，而是它的完美表现和平衡性。Infinity Ward同时还引入了一个类似RPG的系统，如果玩家投入的时间足够长，就能得到更好的装备和更高的声望。难能可贵的是，这个系统并没有影响到对战时的平衡性，低等级的玩家并不会一无是处，同时又能吸引玩家们长期的对游戏保持旺盛的热情。

也许《使命召唤4》失去了部分核心玩家，然而影响并不大。这种全新的方式是如此的大受欢迎，因此即便是所有购买过2代的玩家都退出都仍然能卖出3倍于2代的销量。迄今为止，现代战争已经在全世界范围内卖出了1300万份，使得它迅速成长为能够与马里奥和GTA并肩的伟大作品。凭借着使命召唤和吉他英雄两大系列的热卖，Activision终于击败了他们长期以来的劲敌EA成为了世界最大的游戏发行商。而荣誉勋章系列，从此销声匿迹。

Infinity Ward成功证明了他们才是使命召唤系列的王牌制作者，正如同他们长久以来所坚信的那样，他们的作品才是真正的《使命召唤3》，不管Treyarch怎么做都无法动摇这一点。他们甚至在游戏最后的片尾RAP中肆无忌惮的嘲弄自己的兄弟工作室，"This is the third installment, Infinity Ward's shit（这才是Infinity Ward真正的第三款作品）"甚至连PC版4代的运行文件都被命名为"CALL3.EXE"。有着如此杰出的销量做倚仗，相信没有谁能对此有异议了。

龙争虎斗

当然，Treyarch有他们自己的活儿要干，自从3代发售之后他们就忙于开发系列下一款作品。和所有Activision所有的内部开发团队一样，他们得到了来自Infinity Ward的游戏引擎和开发工具，不过也就仅此而已。新作将剧情重新定位为二战，并不是他们没有意识到4代的巨

大变化，实际上他们根本就不知道此事，直到新作发售前的几个月才得知4代已经将背景变更为现代，此时已经来不及再推倒重来，于是只得将错就错。

本作最初被命名为《使命召唤5》，然而在Infinity Ward现代战争空前热销的巨大压力之下，最终改名为《使命召唤 战争世界（Worlds at war）》。如同副标题暗示的那样，这次的主要场景被锁定在了系列之前没有制作过的太平洋战场，甚至还能在部分剧情中扮演俄罗斯军官重返东线战场。太平洋战场是系列之前没有发掘过的全新要素，火焰喷射器的回归还追加了全新的焚烧蔓延效果，Treyarch甚至对Infinity Ward给的引擎加以改良和优化，使得对环境破坏的真实性更进一步。

然而，在4代巨大成功的阴影笼罩之下，Treyarch的这些努力似乎都成了泡影。尽管有着大量来自媒体的好评，战争世界仍然因为其过于模式化的系统而保守批评。重新回到二战的背景设定使得剧情有明显的割裂感，与系列前作过于雷同的游戏方式贯穿始终。

让人惊奇的是，扭转战争世界评价的关键点，竟然是一个在游戏开发最后才追加的实验性质的联机模式："纳粹僵尸（Nazi Zombies）"。在该模式下，玩家需要面对如潮水般涌来的僵尸，坚守某个特定地点一段时间。这个模式最初只有一个地图，然而随即越来越多的粉丝们针对该模式开发的各种有趣地图成为了下载排行榜的热门。

战争世界卖得并没有现代战争那么好，然而被冠以使命召唤名称的作品如此之多，倒也无伤大雅。本作的各个版本最终在全球范围内卖出了1100万份，至少与4代的差距并不太大。事实上，本作没有跟随Infinity Ward将背景变更为现代的"过时"举动反而让它因祸得福。

如今，Activision有了两个成功的使命召唤系列，而在以前，他们只有一个。Infinity Ward与Treyarch良性的内部竞争使得Activision能够同时用两个风格各异的游戏来满足爱好不同的玩家们。Infinity Ward的最新作是《使命召唤 现代战争2》，现在他们明白自己至少拥有一个完全属于自己的游戏系列。同时，Treyarch也终于有了自己的拳头作品，他们从此不必再看人脸色。

现代战争2已经正式发售，从其打破预约记录的表现来看，成为今年销量最佳游戏几无疑问。使命召唤就像一个幸运儿，从诞生之日其就在不断的成就和创造更大的辉煌。多年以后，也许它会遇到这样那样的困难或是问题，但是至少现在，它正如同一辆正在加速飞驰的列车，驶向下一次辉煌。 □文/北斗

使命召唤将组建第3开发梯队

正如文中所言，使命召唤的正统系列一直都是由大家熟悉的Treyarch和Infinity Ward轮流进行开发，以保证每年推出一款新作的频率。不过《洛杉矶时报》日前报道说，Activision正在筹备第三支《使命召唤》的开发团队。虽然没有透露该工作室是不是会参与下一款《使命召唤》的开发，但组建这样一支新队伍，无疑就意味着各种各样的可能性。

首先，第三支开发小组的组建意图，很可能是为了给现在的Treyarch和Infinity Ward更充裕的时间，用来打造他们各自擅长的核心品牌，比如《现代战争》系列。这样一来，这两家的游戏开发周期就可以从过去的2年延长到3年。第二种可能，或许是为了进一步缩短游戏的推出周期，比如，由现在的一年一款调整为半年一款。对Activision来说，这种考虑也不是完全没有可能。第三种可能与日后的《使命召唤》新作有关，或者说是，与已有《使命召唤》走完全不同路线的新系列更合适。Activision首席执行官Bobby Kotick曾公开表示，希望在《使命召唤》中尝试引入大规模多人联机的概念，不是14人也不是60人，而是上百人的规模。不仅如此，首席财政官Tom Tippl也曾暗示，公司正在考虑开设新的付费在线游戏服务模式的计划。

事实上，Activision旗下已经有一批工作室在参与《使命召唤》系列内容的制作，包括负责NDS版的n-Space，目前已有3款作品。另外还有Certain Affinity，他们是《使命召唤 战争世界》大获成功的幕后英雄。

另一方面，现在Activision手下还有不少擅长制作主视角射击游戏的工作室，也推出过或正在筹备一些较有影响力的品牌。比如Raven Software，他们的代表作有《重返狼穴》和《异端世界》，而High Moon Studios也是《黑暗标靶》的开发商。由此分析，新的第三梯队有可能会从上述几家工作室中抽调人手组建。

还有一种可能，就是Activision自己组建全新的工作室，比如最近才浮出水面的Sledgehammer Games。该小组的主要成员来自前Visceral Games工作室，他们是神作《死亡空间》的制作者。如果把新系列的重担交给他们，或许《使命召唤》会变得更具科幻气息也说不定。

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

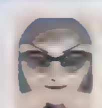
坐业界之巅·观游戏风云·赏百家争鸣！
传业界神话·享游戏愉悦·协百家之妙！

点评案

[illegible]

12月8日 寂静岭 破碎的记忆

Wii
■[illegible]
■[illegible]
■[illegible] ■DVD
■[illegible]岁以上 ■1人

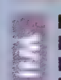


本作虽然是十年前的初代改编，但并非单纯重制，可以说是一款完全的新作。虽然存在PS2和PSP版本，但先行发售的Wii版让人觉得这更像是专为Wii而开发的，[illegible]是Wii平台上的最高等级，[illegible]了令人惊异的效果，看完HD[illegible]再看本作竟然没有感到视觉落差，更让人吃惊的是身为一款AVG，帧数却相当强劲。 By 桔梗

本作虽然是在一代的基础上重新制作，但无论是有没有玩过一代，面对的都会是一款全新的游戏，游戏的系统都完全改变了。Climax活用了Wii的体感特性，一旦开始，就会发现这是目前第三方将Wii操作运用得最好的一款游戏。游戏从更多的角度[illegible]了原来一代的故事，并且画面更[illegible]，让人身临其境。本月[illegible]。 By 能量块

如果不是亲眼看见，真的[illegible]想象Wii上还能实现如此[illegible]的画面，就算对比360上一些游戏也不落下风。尤其是[illegible]的帧数，视角的旋转、手电筒移动[illegible]的动作相当流畅，没有明显的拖慢掉帧现象，作为Wii游戏来说真的很难得。如果说高清的《寂静岭5》已死，那这款Wii的新作似乎又给系列添了一分生机，只可惜现在懂这个系列的人太少了。 By 翅膀

12月3日 战国无双3



■KOEI-TECMO
■ACT
■日版 ■DVD
■12岁以上 ■1-2人

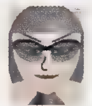
本作出现在Wii这个平台上并没有什么不妥，但不妥的是它没有发挥出Wii应有的水平，虽说Wii的机能也未高到哪儿去，但本作帧数问题是相当严重，至少对比PS2的前作来说，机能的提升并未使这个问题得到多少改善，这是不应该的。在如今万物皆无双的业界，能继续追随本作的玩家也全是猛士，只推荐给有爱人士。 By 桔梗

这款游戏在本编家里玩起来格外的卡，完全不流畅，原本无双系列的快感丝毫找不到了。可能是本人对帧数过于敏感，但其他人也承认这次无双在画面上甚至不如PS2……其他方面则是表现尚可，Wii独占内容村雨城并没有想象中有趣，一切都延续着刷刷刷的传统。倒是付费下载的战国史模式值得追玩下去。但不管怎样，本作注定是体验不到一骑当千横三千军的快感了。 By 能量块

不知是光荣过时了还是本人的脑子过时了，本作玩起来怎么都觉不出厂商宣传的那种进化感，刀剑砍人的手感还是一如既往的面，这么多年了这手感一点进步都没有。虽说换了新平台，但实际游戏画面，包括角色建模、背景、特效都和PS2时代区别不大，玩惯可高清再来玩这个很不适应，最主要的游戏系统用的还是老一套的东西，换汤不换药而已。 By 翅膀

12月10日 侍魂闪

■SNK PLAYMORE
■FTG
■日版 ■DVD
■15岁以上 ■1-2人



本作是少数不应改成3D方式的游戏之一，要么厂商确实具备成功改成3D的实力，否则还是不要去白费力气了，以SNKPLAYMORE来说，还是算了吧。凭心而论，系列3D化虽不是本作首创，但随着平台的变更和技术力的改善，本作比《侍魂64》和《阿修罗斩魔传》的手感是强了一些但有限。和旁边的一样，只推荐给有爱人士。 By 桔梗

26名之众的人物数量，3D化，貌似不错的噱头，可惜原本的街机版就烂到不行，完全移植过来自然也好不到哪里去。游戏模式倒是十分丰富，但XBOXLIVE的联线实在卡，这部分注定与国内玩家无缘了。让人关注的画面上，可以用凄惨来形容。SNK当初就应该明白，原本是最大卖点的3D化，却只有这样的糟糕效果，那能让人满意吗？再说这还是侍魂吗？ By 能量块

正所谓期望越大失望越大，抱着对《侍魂》一腔的爱结果一玩却不是那么回事，人物建模粗糙得要命，表情生硬就像胶泥捏出来的一样。尤其是女性角色，露露[illegible]怎么看怎么别扭，一点美感都没有，和原画相差甚远。[illegible]合，重斩砍人的感觉[illegible]。[illegible]一招一式[illegible]刀剑[illegible]。 By 翅膀

外部意见 近期热门游戏快速评测

《圣恩传说》（Fami通36分）:本作是传说系列最高分之一，与《深渊传说》同为36分，而从实际游戏来看，本作的表现也是不俗。除了新的美妙剧情外和个性鲜明的人物外，会话系统也是一如继往的轻松桥段，而称号系统与隐藏要素和则是传统的保留项目，也是玩家乐此不疲而追求的东西。值得一提的是本作的战斗系统被称为“模式转换线性战斗系统”（**スタイルシフト リニアモーションバトルシステム**）简称SS-LMBS，这个系统与系列战斗系统最大的变化就是淡化了普通攻击和术技攻击的区别。众所周知，传说系列战斗系统的攻击一直是默认设置在两个按键上，默认为普通攻击、默认为术/技攻击。而在本作中则一改这个传统，每位可控制角色的攻击都分为**ア　ツ**技和**バ　スト**技两种类型。玩过《宿命传说 重制版》的玩家或许会发现，由于CC系统的引入，术技攻击不再消耗TP，玩家可以毫无顾虑的使用术技，普通攻击就变得相当鸡肋，渐渐被玩家所遗忘。而本作将攻击分为**ア　ツ**技和**バ　スト**技两种，配合摇杆，可以让玩家设定更多的术技，让玩家在设置术技时能有更多的选择。同时也采用了《宿命传说复刻版》里广受好评的CC（**チェインキャパ**）系统。CC相当于以往的TP，角色除直线跑动、防御和使用道具以外的任何行动都会消耗CC，不同的术技会消耗不同点数的CC，后跳、前冲等，自由移动也会消耗CC，自由移动也会消耗CC，[illegible]大，因为自由移动大大的降低了[illegible]难度，[illegible]CC[illegible]。[illegible]**スキルポイント**[illegible]RPG之一，[illegible]可以视为[illegible]。

12月7日

赛尔达传说 灵魂轨迹

NDS
■任天堂
■动作角色扮演
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1-4人

系列中赛尔达公主首次以林克伙伴的身份参与到冒险解谜甚至是战斗当中，光是这一点就足够吸引粉丝们了。系统方面，给人的感觉与前作颇为相似，只不过船只换成了火车。本作依旧保持了全程触笔操作的方式，这点可能会让少部分玩家多少感到有些不大习惯。非常厚道的迷宫以及流程长度，大量的隐藏要素以及动听的曲子，绝对是必玩的神作！ By 北斗

《赛尔达传说 灵魂轨迹》继承了GC版“风之韵”的Q版卡通造型，在系列传统的迷宫冒险部分，同样采用融合触摸与按钮的动作玩法，并加入可发出旋风攻击敌人或卷取道具的三叶风扇枪、可鞭打敌人或荡过阻碍的长鞭、能以触摸笔遥控对抗敌人与破解机关的铠甲武士等新要素。本作的流程很长，内容丰富，耐玩度高。算是林克转战掌机的最佳作品。By 小沛

本作继承了上一作《幻影沙漏》获得好评的系统要素，比如全程触笔操作，卡通渲染的动画剧情等等。本作的亮点之一是加入了列车这一全新的交通工具，玩家在两个城镇之间移动的时候必须借助列车，另外，列车行驶的途中也充满了危险，玩家可以使用鸣笛、开炮等手段解除路上的危险，而且有时还要错开轨道避免与其它列车相撞，让游戏充满了乐趣。By 蔬菜汁

12月3日

梦幻之星 携带版2

PSP
■SEGA
■动作角色扮演
■日版 ■UMD
■12岁以上 ■1-4人

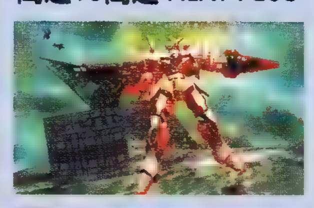
梦幻之星系列一度是硬件厂商时代的世嘉的招牌RPG，后来的网络版也开创了家用机联网RPG游戏的先河并成为经典。这两年本系列频频在家用机上推出新作，去年的PSP版就大受好评，这次的续作在继承了前作优点的同时，在系统方面还进行了不少更加细致的改进。联机模式也更一步加强，是这段时间值得PSP玩家们投入时间和精力玩的好游戏。By 北斗

《梦幻之星P2》的故事发生在《梦幻之星 新宇宙》第3章完结后3年，不过是由全新角色展开的全新故事。游戏继承了前作的4人联机合作功能，并新增Infrastructure模式联机的支持，让玩家能通过因特网远程联机同乐。因为前作有着非常不错的表现，那么继承并且发扬系列优良传统的本作，各方面自然也有着不俗的表现，特别是网络功能，使乐趣大增。 By 小沛

故事发生在古拉鲁太阳系收到神秘生命体“SEED”袭击的三年后，三个星球的四大种族为封印“SEED”而耗尽了大部分资源……本作使用了在《梦幻之星ZERO》中很受好评的躲避敌人攻击的要素，战斗中还可以使用盾牌防御住敌人的进攻，不过与躲避一样都要消耗PP点数，PP点数既可以等待自然恢复，也可以依靠攻击敌人来恢复。按住三角键还可以蓄力射击。 By蔬菜汁

12月3日

机动战士高达 高达VS高达 NEXT PLUS



PSP
■NBGI
■动作射击
■日版 ■UMD
■12岁以上 ■1-2人

NBGI的高达VS高达系列近两年有着很高的人气，一方面自然是不断推陈出新的高达系列动画在日本拥有的大量粉丝，另一方面游戏本身的素质也确实非常高。尽管这次依然是从先行发售的街机版移植而来，同时却也加入了不少新的要素，例如NEXT系统就能使玩家在对战中的打法更加灵活多变。详细喜欢本系列的朋友又将展开新一轮的对战热了。 By 北斗

今年是高达诞生30周年，所以本作多少都有点纪念的味道，就制作诚意和精良度来说，绝对令人满意。本作除了移植也加入了许多新要素。例如操作方面新增了NEXT冲刺，只要迅速连按两次跳跃键就能中断所有动作，并且立刻发动冲刺，另外还有新加入的NEXT-PLUS模式等等。本作收录从初代高达到OO的全系列，各种热血的战斗和剧情都能体验到。 By 小沛

本作是PSP人气游戏《高达VS高达》的后续作，本作收录了《高达》系列的17部作品中的几乎全部MS，游戏使用了街机中的部分“NEXT系统”，只要连续按2次跳跃键就可以取消当前动作，并进行冲刺，可以使玩家减少攻击落空后带来的损伤。作为PSP版的原创要素，可以在任务篇中组成小队挑战各种任务，用胜利后获得的奖励来购买各种新型机体。 By 蔬菜汁

12月3日

心跳回忆4

PSP
■KONAMI
■恋爱模拟
■日版 ■UMD
■12岁以上 ■1人

转眼间心跳回忆竟然也已经有了15年的历史，不得不说，作为一款恋爱模拟游戏，心跳回忆是非常成功的，然而个人对它的最佳印象，仍然还是当年的1代以及相关的衍生作品。正统心跳系列从2代开始，人气就已经明显下跌，之后更是一代不如一代。本作的整体表现其实还是不错的，引入了不少更有代入感的新系统，但当年的感觉，已经找不到了。By 北斗

《心跳回忆4》距前代推出已有8年的时间，也是系列15周年的纪念作品。游戏舞台回归初代闪耀高中，沿用大家熟悉的恋爱模拟玩法，让玩家扮演的男主角体验多采多姿的3年高中生活。本作在向初代致敬的同时，也加入了新元素，例如能便利取得信息的手机与种类丰富的特技等新要素。本作给人的感觉就是：这个恋爱游戏的开山鼻祖终于华丽回归了。 By 小沛

恋爱育成游戏《心跳回忆》的15周年纪念作，玩家扮演一位高校生，在学校生活中慢慢成长。本作在人物出现的图像中使用了最新技术，人物的头像会发生细微的摆动，让角色看起来更加逼真。声音合成方面使用了最新的“SpeeCAN”技术，令声音听起来更富感情。另外，还可以使用PSP专用摄像头，在接续摄像头进行游戏的时候，游戏中的人物会一直盯着你。 By 蔬菜汁

外部宝库 国外游戏媒体的游戏评测!

IGN对《魔法门 英雄之争/DS》的评价（8.9/10分）：本作无论是视觉效果、音乐表现、剧情故事还是游戏系统方面都是DS玩家不可多得的一款精品，如果主角们的设计能够再稍微成熟一点的话就更好了。对于一款2D游戏来说，画面表现能够做成这样几乎已经无法超越了，动画非常[illegible]，采用了丰富的色彩表现，整个世界[illegible]得非常充实。魔法门系列的音乐向来[illegible]会让人感到印象深刻，除了少数几处[illegible]重复之外，如果战场音乐能[illegible]会更好，不过现在这样也[illegible]了。一款让人感到惊奇的纯粹的策略性，融合了大量的RPG要素，宽广的世界也吸引着人们不断的去探索，有几处细小的BUG，但整体来讲仍然非常棒。单机模式流程就长达30小时以上，而且长时间游戏绝对不会让你感到枯燥。联机模式做得很好，不过只支持Wifi，不支持局域网。

IGN对《贪吃虫/DS》的评价（8.4/10分）：DS版的《贪吃虫》在操作性上表现很不错，并且追加了一些受欢迎的新要素。画面表现算不上有多么的好，但也不能算差。背景音乐方面，其实还是不错的，但是太过单调，基本上就是那么一个调调直到通关。游戏玩法非常的简单，谁都能很快上手，不过其中蕴含的操作技巧以及对战略性的把握都会吸引你沉迷其中。这是一款会吸引你反复玩下去的游戏，联机模式是个不错的尝试，但没有给人留下太深刻的印象。

IGN对《龙珠改 赛亚人来袭/DS》的评价（7.1/10分）：人机交互界面实用而简洁，剧情对话显得太过冗长，如果是不熟悉动漫原作的玩家可能就不会感兴趣了。游戏的场景刻画让人印象深刻，角色们的表现也不错。环境和打斗音效听上去还算过得去，你还能听到悟空等人在发射龟波气功时的真人语音，不过感染力一般。游戏没有太多让人惊奇的东西，这是一款很传统的格斗游戏，不过加入了随机遇敌、寻找隐藏宝藏以及走迷宫之类的设定，一些角色也经过了重新设计。估计你打穿之后就不会再玩二周目了，不过大量的外传章节还是值得玩一玩的。

IGN对《导线/DS》的评价（6.0/10分）：每个关卡中的一些傻瓜般的幽默还是挺有意思的。画面表现没有什么突出和特别的地方，作为主要要素的导线还可以做得更好一些，不过目前的表现也不能算差。欢快的音乐初听上去还算不错，但太过单调，听久了就会让你有一种暂时关掉声音的冲动。游戏的玩法设定和系统都还算有创意，可惜的是视角太过糟糕，整体来说，估计很多人都没有那个性子将其打穿了。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！

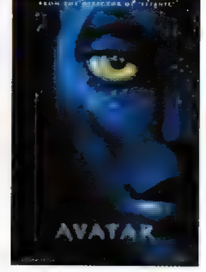
风林：12月给了Wii，PS3…

●11月被《现代战争2》和《刺客信条2》占据，12月的《新超马》、《圣恩传说》和《寂静岭 破碎记忆》又都超乎我想象的精彩，可怜的PS3不知道要到什么时候才能从我手里得到更多的表现机会（本人最近看多了《FF13》，决定放弃）。从目前的游戏发售安排来看，貌似怎么也要等到明年三月了，《龙如4》、《战神3》和《GT赛车5》，还得继续等三个月。不过很遗憾今年春节肯定也不会有PS3的表演之处，已经计划好等兄弟们来了，用两台360两台电视来联机《光环3》、《求生之路2》，杀个天昏地暗。

●入了《战神合集》后，換了HARD难度开打，结果打到一半桔梗告诉我最低难度即可得到白金奖杯……当场崩溃。

●所以我拒绝奖杯和成就，编辑部奖杯最高的桔梗白金的速度不是一般快，不过好在目前编辑部的XBOX360成就最高的还是我，稍感欣慰。本期临时决定，放弃360游戏半年，全力PS3和PC，等光环新作出了再归。

PERFECT：圣诞快乐



时间确实快，2009一转眼就要成为历史了，话说在圣诞和元旦的例行happy之后，一月份还有阿凡达和福尔摩斯两部新片要看，我很欣慰。

FF13的FAMI通评分你猜对了吗？继续满分的话未免太没有悬念了，所以诸位也没必要惋惜，我预计SE的下一个满分肯定预留给了FF14，家用机上的本土网游本来就少，再挟前作在日本的声望，这个面子FAMI通是无论如何也要给的。

恐怖电影就像恐怖游戏一样，好看的越来越稀少了。普通人的话没必要听我发牢骚了，如果你也是偏爱神秘恐怖和黑暗系影片的人，让我们共同期待预想意外的神片降临吧。

这个月好游戏很多，奉劝各位务实一些，真正有爱的话就要仔细体验，没必要太超前赶时髦，回头一看，错过了经典才是最可惜的。

桔梗：人们称之为「时间」

●刚送走最近的NGS2、BAYO、GOW1+2这个ACT三连，结果RPG三连又要来了，FF13、EOE、SO4I……虽然从时间跨度上看似会相隔很长，但以白金来说，时间恐怕也不会太充足，况且像心跳4、mario wii、psp2这些还没算，至于大河剧明显要亏欠了，而冬季档日剧根本排不上日程了。倒是这两天在抽空继续874，这450种道具合成和1000W金钱倒真是没难度，就是费时间，目前才400小时左右，保守估计还需500小时……

●PSPgo这东西要分怎么说，装13的角度来说值了，但玩游戏的手感来说，谁用谁知道。

翅膀：大难不死必有后福

上期截完稿在家休息，早上起来后就感觉头晕脑涨浑身发冷，一试温度计，好么39.5度！难道不幸染甲X了？去医院一看，还好还好，细菌性感冒，不是病毒性甲X，开了几副药，又打了一针，回家睡了一觉烧就退了，真是惊煞我也。好多年没烧得这么痛快了，最难受时甚至做噩梦感觉神志不清的样子，真不知道是招着哪家瘟神了。

前两天下班回家，过马路时不知道哪根筋出了问题，红灯还亮着就横穿马路，走到路中间就听右边喇叭响起，下意识的停住脚步，一辆汽车从眼前飞驰而过，我的天哪，距离只差半步不到，如果再向前迈一腿肯定就喋血马路了，现在想想真是后怕，以后一定过马路看红绿灯，做个懂事的好孩子……

零羽：病毒来袭，一级战备！

虽说甲流已经出现很长时间了，但感觉一直都是相对比较遥远的东西。没想到这玩意如今也来到了本人身边。某日突闻同一楼内的某人已经发病，而且病毒大有扩散的迹象。最重要的是，貌似几日前本人还与其有过较近距离的接触……想到这里不禁顿感觉头昏目眩、浑身发冷，莫非是被传染了？其实，完全只是心里作用，虽然本人身体素质边上的北斗同学那么好，但也不至于就这么倒下。大不了天天挂上"铁壁"和"不屈"……就算要完蛋，那也一定是某人先挂（蔬菜汁，别看了，说的就是你小子）。顺便也在此提醒广大的读者朋友，非常时期，多多注意身体哦。

好久没玩恐怖游戏了，过去玩的时候倒是感觉没什么，但不知咋的，年龄越大反而胆子越小了。有些东西不知道的时候觉得无所谓，但明白过来之后真觉得很恐怖。

蔬菜汁：蔬菜汁观察日记

时间总是过得很快，又到了被那恶胖胖催要手札的时间了，但无奈腹中无物，抓耳挠腮之际，不禁瞥向同桌的"他"——"鼻涕虫"翅膀（恶趣味眼神拥有者）。翅膀同学平时窝着脖子敲打键盘的时候，都会非常大力的用手指点击（就像在操作美式打字机一样），但是，今朝不同往昔，现在这家伙正单手抱头趴在桌子上，这一周来总是鼻子抽泣不停（蔬菜乱入：这家伙的恶趣味之一）的他，今天居然悄无声息，用咱北京话中的一个词来形容再合适不过了，"歇菜"。暗淡的眼神早已失去了往日的光彩（注：特别是玩《夜店大师》时），在被《电锯惊魂》（262期攻略）狂虐的时候，那条原本脆弱的神经，就像"弹棉花"的破弦一样，有节奏地蹦个不停。因为过敏，失去了打流感疫苗的机会，灰心失望之际，又受到《现代战争2》（263期攻略）的碾压，那场惨事在他脸上留下的车辙至今还清晰可见）。虽然被催手札时想不出写什么，也不过是眉头紧皱而已，想到这里，我不禁向窗外望去，蓝天白云……

北斗：与甲流擦肩而过

今年冬天的贺岁大片上映日期似乎比往年提前了不少，不过三枪我基本没啥兴趣，刺陵也是关注不多，倒是风云2值得考虑一下。想当年看风云1的时候还是高中，头一次发现武侠片还能拍得跟神话片一样。听了风林转述的《天神下凡》影评，相当期待。

近期NDS上好游戏挺多，除了《塞尔达传说 灵魂轨迹》外，《乐高摇滚乐团》也占据了本人大部分的游戏时间，《魔法门 英雄之争》进度稳步前进中。

十多年来头一次这么早下雪，接二连三的大雪骤变降温，今年的北京终于正儿八经有点冬天的样子了。冬天嘛，就是要冷才像话，四季如春的地方，我个人是没啥兴趣的。

最近京城又有人爬上楼顶一个，据说感觉无力自救还拿生命当小资的傻X们，害人害己

小沛：兴奋与失望同在

●《战国无双3》除了画面之外，其他方面都非常不错，小沛这些天的业余时间基本都"浪费"在这上面了。特别难得的是，连我老婆都很喜欢玩，每天都主动要求和我一起打各种任务。不过这个游戏的隐藏要素真不算多，顶多是取得条件非常难，这些折磨人的设定简直就像是被这个游戏玩一样，大概很多为"爱玩"奋斗的人都有这种想法。

●和《战国无双3》比较……老六令了一把，那么《侍魂 闪》则让我大大地失望了，我个人认为，这个游戏的画面差、手感不佳、系统无亮点。Fans们别恶我，这个游戏也只有《侍魂》的死忠们会支持了。

●许久的"三花"来了，早就打算参战，但却发现有好多负面的评论。不过这并不会打消我的计划，因为我觉得现在有太多人太有"个性"了，好像不批评别人就不能显示自己的才华，殊不知"三人行必有我师"，多看看人家的长处才是真的对自己有益。

某读者：现在360都白菜价。（众小编推着小推车：请给我们每人100斤！）

闯关族的家

主持 蔬菜汁

兼顾学习与游戏的秘技：每周玩游戏时间控制在2小时内；学习时好好学不分心，玩时好好玩；带动亲朋打游戏，同时也竞争学习成绩。（提供者：山东青岛桂元东，注：这家伙全班排第4的说。）

浙江某人民检察院林巍检察官发来贺电，祝广大玩家们：吃得好、睡得香、玩得棒、起床懒。编辑部近日收到很多礼物，表单如下：手办模型5只（河北王思语）、糖果20枚+（河北王思语）、云南白药创可贴一块（黑龙江杨冰）、蓝底半身证件照1张（黑龙江杨冰）、贴在信纸上的火影忍者贴纸5枚（山东桂元东）、布满划痕的某糟糕动画光盘一张（某信封夹带）、得不到奖品的怨念少许、邮递员的汗水若干、祝福电波无数、电击部带来的垃圾数堆。

有些东西只能靠文字传递

你们好，这是我19年来写的第一封信，格式不对就先凑活着看吧，抱歉，为了攒钱买PSP，已经4个月没买《电软》了，隔了好久，许多熟悉面孔都不在了，一代新面换旧颜，各领风骚数百年啊。……倒是风胖风采依旧啊！编辑部又有新鲜血液注入，虽然好多都不认识，不过我会支持《电软》滴！

悲哀啊，全年级只有4个人有掌机（包括我）……不过，《电软》实力依旧啊，男厕所的传统是手不释卷，以前XX们都是看《篮球先锋报》，不过我买《电软》后好多人都来借哦……已经开始有XX攒钱买PSP了，联机的日子就在前方！

压抑啊！学校找了个洋妞外教，比我还高半头……（本人身高190cm，体重200斤，主力中锋……）

泪奔啊，攒了4个月，上周买了PSP3000，找遍了《电软》，少有PSP菜鸟攻略指南啊……

无知啊！有个XX说NDS游戏好像小屁孩玩的！鄙视之！不过我一直也不太了解任天堂，最近才知道还有NDSi这玩意（以前一直只知道NDS和NDSL），文盲真可怕……

快高考了，大家都在拼命，PSP成了少有的调剂。我是文科生，要是以后能够进编辑部就好了。虽然又苦又累，总加班不给钱，不过和自己喜欢的东西在一起也挺好。

数了数，够一篇作文的字数了，就写到这儿。因为本人没写过信，很可能邮不到北京，要是成功送到了，劳驾在闯家登下（好不容易在老师眼皮底下写完滴，风险很大啊……）最后祝万事如意，多多游戏，吻嘻吻嘻，咪嘻咪嘻……

——吉林四平 陈威宇

蔬 说起来，信纸好漂亮哇，不只是信纸，就连回函卡都有用精美的小纸袋封装哦，看到这里，用脚想也知道，“威宇”同学一定是个有着少女情怀的青春美少年，不过看到身高190cm、200斤这段的时候彻底崩溃了，就像从《FF13》的唯美画面一下掉到了丢帧割草无创意的《战国无双3》一般，不过，信纸看起来好漂亮哇。风胖子当然是风采依旧啊，胖的那个……（小沛在看风胖的时候，总是会在肚里默念：瞅你那个揍性！）威宇同学，那个买了PSP那一段你是在显摆吧，没错吧，编辑部这里只有蔬菜没有自己的PSP哇，小沛看到这封信的话，一定会在心里默念：“瞅你那个揍性！”这样恶毒的话，所以哇，年轻人要低调哦，不管有多少主机都要哭丧着脸、看着别人的主机两眼放光状，这才对嘛，尤其是在和没有主机的编辑通信的时候，这种态度可是会招来恶意电波的也不一定哇，幸好看信的是胸怀博大的蔬菜，要是表面阳光内心腹黑的风胖的话，那威宇同学你可就惨了，可不是被唠叨几句这么简单哦，蔬菜我可没有生你的气哦（咬牙状，嘎嘣响），小浣熊干脆面的调味料蔬菜可是有在收集哇。（一拳轰墙）

道歉声明：263期吴小卓同学的地址“四川重庆”应为“重庆”，265期中奖读者“易为群”应为“尹为群”。（蔬菜：其实这些都是因为鼻涕虫在一旁抽泣哀鸣所致，蔬菜也不过是那糟糕声音的受害者之一。）

TNT.A 有些东西不是文字能传递的

当咱病倒的时候，大家反映一律全是“不是说傻瓜都不得病吗？”（掀桌）咱又不是铁打来的，为什么都这么说（无论班里同学还是朋友统统此类反应），嗷了个呜的，那药也难吃死了，居然是冲剂的说！超苦的说，上面居然说“位甜，微苦”的说！不过，小编们要保重身体的说。

啊哈，马上就要到圣诞节了的说，咱打算寄点圣诞礼物的说！礼物已经全部塞到了小盒子里，灭哈哈哈，11月26日感恩节寄出的说，别问咱为什么非要这一天的说。不用谢咱的说……希望大家能将杂志越办越好的说，也算是咱给大家新一年的鼓励了的说！

PS：糖和巧克力请大家公平分配的说……

——河北承德 王思语

“不是说傻瓜都不得病吗？”这算什么道理哇，蔬菜旁边的鸡翅膀就整天一副病秧子的样子，这是个很典型的例子嘛。思语同学的礼物已经全部收到，糖果也全部都平均分配了。

当然，翅膀和桔梗等同学无故旷课，他们的糖果都[illegible]充公（咀嚼状，真好吃）。另外，也借思语同学[illegible]道来转告大家，尽量不要在信封中夹带[illegible]丢失。

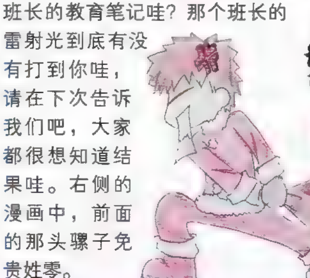
TNT.B 他看起来格外不同

来到部队已将近一年时光，时常在想，在这一年里我原本可以做很多事儿，比如玩才刚入手Wii，看电软之类的……

对于在部队的时光，我还是很珍惜的，就算少了电玩的相伴，但还有战友的情谊，“小时候”会把当游戏制作人或小编当做理想。长大后才渐渐发现，游戏其实只是娱乐，我也再也无法像以前那样连玩一天，毕竟还会有更多的东西要我肩负，我只能把祝福送给众多小编们。谢谢，谢谢你们帮我完成梦想！

不好意思，因时间有点赶，所以用了教育笔记上的纸。（班长雷射光束蓄力中……）——山西大同 林颖志

长大后才发现……谁能明白长大后的痛苦哇，就像小林在次年的武道大会上看到高大的悟空时的心情一样，满怀欣喜的梦想一下子被击个粉碎，不过仔细一想，其实悟空那家伙是个外星人吧，所以只要和乐平还有天津饭这样的地球人比……（这个好像……）不过哇，不是还有武天老师和饺子这样的家伙在吗？想找回平衡感也不是很困难的事情嘛。就像前面刚刚为大家介绍的威宇同学（有些少女情怀的家伙），即使遇到比自己身高还高半头的洋妞也没有气馁哦，所以哇，请这位山西的小林朋友放弃心中的纠结，好好地去承担自己的使命就好啦。最后，这个用作信纸的教育笔记是不是班长的教育笔记哇？那个班长的雷射光到底有没有打到你哇，请在下次告诉我们吧，大家都很想知道结果哇。右侧的漫画中，前面的那头骡子免贵姓零。



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

闯家四格漫画的小剧场

望月命（原望望酱）的游戏笔记：上周去哥哥家吃饭，吃完饭和两位哥哥奔去电玩店玩的说，有俩哥们在玩《吉他英雄》，一个人玩得虽然是EASY，但是玩得不咋地，咱开始给他指导，凭着《太鼓达人》的功底打得行云流水，其实咱也是第一次打，不过人与人就是不一样嘛，那个EASY难度都挂的家伙……

蔬菜传话筒：山东的"桂圆"问王思语："化学课不是初三才开吗？你们是初二就有了吗？"。好像大家都非常喜欢贴出自己的成绩单，比如青岛的桂元东同学、河北的王思语同学，不过，这个班级排50的名次寄过来是……，想让众小编和你一起背负吗？多参考一下桂圆同学的方法吧，（心里活动：不过不管怎么看，那家伙都只像个书呆子哇）。

读者手机之人生百味

绝望了！咱对这个没怎么复习就立刻期中考试的世界绝望了！语文68，数学83，英语76，物理84，历史69，生物89，地理71，政治72，总分612，班级50……让咱哪凉快去哪里XX吧…… （河北 王思语）

买入本期后突然醒悟：其实PSP、PS3、X360还是有很多优点，也有很多好游戏的，于是开始对以上三台主机YY（还有PS2、DS和小Wii） （北京 李天）

不知道什么叫作手札，就随便写一句吧，一台PSP摆在面前，"玩还是不玩，这是个问题"。 （安徽 胡巍）

在认真学习中，争取在年级进入前十，为了更好地游戏。 （广东 陈耀宗）

10月入手超薄PS3及合金装备4，最初还不怎么会，但到最后体会到这大作魅力，本人什么样类型游戏都打，但最后还是被MGS4难到了。 （重庆 牟显跃）

钱不够，想买的东西好多哇，期待圣诞礼物是MLB的帽子，真是太拉风了，太赞了。 （重庆 吴小卓）

除了为蔬菜汁内疚了一个月以外，其他一切正常，敬礼…… （黑龙江 杨兵）

还算好吧，悲惨的是X360坏了要去修，害得这么多好游戏才刚玩就要拿去修！唉！（三红以后刚修好又坏了） （安徽 黄泽）

身体欠佳，已多锻炼了，没什么学习的动力，离高考又越来越近了，唉唉。 （广东 王潮伟）

也就在《光之四战士》的世界中转转，刷出+99上限的强化值，却没宝石强化了。目前只有最终剑+40，别的只强化到+20。 （广西 梁华毅）

在风林凶恶的目光下辛勤工作，边上的家伙总不停抽鼻子。（北京 蔬菜汁）

TNT.C 越邪恶的人睡得越香甜

菜汤啊，我可是来诉苦的，最近战国无双3出了，突然超想玩的，有点想买Wii了，可是想一想现在上高三的确不是时候，于是找周围的人发泄一下，结果基本上都被无视了，还是得有个能一起聊游戏的人啊。

说到战国，最早接触的还是PC版的太阁立志传5，那时候可是什么都不知道就冲着KOEI的牌子玩了，真是个好游戏啊，一直玩了好久。后来上了高一开始看电软，当时有魔王和七曜不停地灌输战国文化，自己也买了本书看，慢慢对战国了解的差不多了。话说我从小就不爱学历史，中国的历史都不懂还研究别的东西，于是经常受到别人的讽刺……其实自己喜欢的东西都是小众的，标准的水瓶座怪人啊……

估计菜汤你收到这封信的时候，无双就差不多发售了吧，如果可以的话，我倒希望战国无双和战国BASARA都给我延期到明年6月9号去，这样的话七曜同学就该望天去了吧。高三实在太难熬了，两本电软的时间里就要经历一次大考，两次小考，明年就更加痛苦了。这学期真快啊，还有两个多月就要过年了，自己都还没有完全进入复习状态，是时候该考虑爆发一下了吧。

这封信其实几天前就开始写了，新的电软是今天才拿到的，根据以往的经验，都是在网上查到发售日以后隔四天去书店，正好赶上这边进来，但是今天去买时，卖书的阿姨问我平常都是我比书到得早，怎么这次晚了几天，真是失策呀，以后还是应该到时间了就每天跑去看。

这次只能写这么多了，因为邮局离这里比较远，趁今天家里没人赶快去寄了，下次还不知道有没有机会寄呢，就这样，再见！ ——陕西西安 Justwe

这个，说到无双的话，编辑部里对无双充满怨念的人可有不少哇，对于无双可不是一句"珍惜生命，远离无双"这么简单的话就能了结的哦，请Justwe同学原谅蔬菜的直率，蔬菜是那种心直口快的性格，不喜欢就是不喜欢，也不会像某人那样，满面笑容的去敷衍，但是还要在心里默默地说"[illegible]"这样的话；另一方面，研究日本战国的历史有什么不好的呢，喜欢什么是自己的事情才对吧，就像一头[illegible]塔，你要是去[illegible]"我就是喜欢这样的[illegible]"[illegible]。[illegible]Justwe同学[illegible]

总266期 2009年第24期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ________
性别 ________
年龄 ________
职业 ________
电话 ________
QQ ________
外号 ________
邮编 ________
联系地址 ________
E-mail ________

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看

整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、"闯关族讲笑话"版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期"期末烤场"哪位编辑的回答你最满意？

□桔梗 □北斗 □蔬菜汁 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

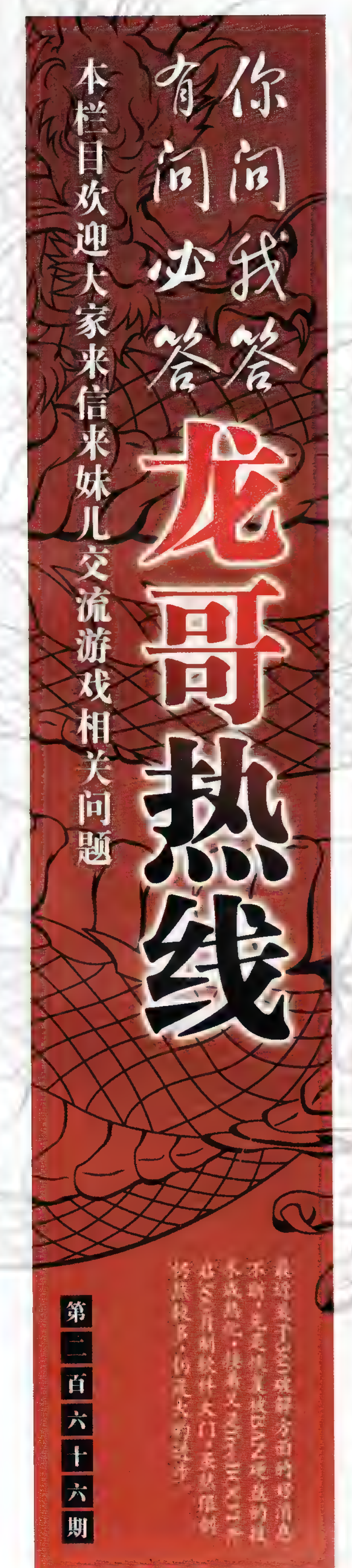
1

2

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。

※填写回函卡有机会得到"原装MLB美国职棒大联盟球帽"及"PS2万花筒"。

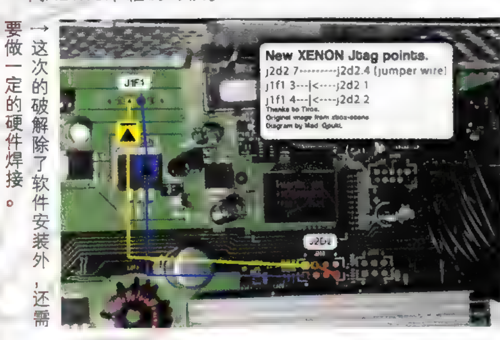
264期回函中奖读者：安徽 胡巍（美国MBL棒球帽）山东 桂元东（PS2万花筒）河北 王思语（PS2 万花筒）



Q 听说最近XBOX360的破解方面有重大的突破啊，据说是有人开发出了什么破解程序能在360上运行自制程序呢？如果真是这样的话岂不是XBMC时代即将来临？真是让人激动啊！请问龙哥，这次的破解具体是怎样的情况？是不是已经比较成熟了呢？

（天津 李明伟）

这个确实是最近360喜欢破解的玩家们比较关心的一个热门话题，具体来讲就是国外的破解高手利用XDK开发机上研究出来的漏洞而制作的一款名为“freeBOOT”的软件。利用这款软件，能够让你reboot系统内核，目前该软件支持Xenon、Zephyr、Falcon以及闪存为16MB的Jasper主板的360主机；支持更大闪存的Jasper和Opus主板360主机的加强版软件正在研究中。想要安装freeBOOT的话需要第二个NAND芯片储存数据，如果你的主机已经更新到8xxx核心的就不用想了，目前没有办法执行JTAG破解。因为更新之后，CPU里面的“CB-保险丝”代码已经被“熔断”，而且你的2BL（第二个载入器）已经被修改。如果你还是7371核心的话，可以用第二块NAND启动而不会“熔断”你的CPU-保险丝代码，因为freeBOOT使用的是虚拟保险丝代码启动8955核心。简单来讲，要安装这款软件就必须确认自己的360主机系统版本停留在7371上，也就是说，如果必须让系统版本从去年秋季更新之前就不再更新。这个条件还是比较难以实现的，毕竟估计大部分玩家的机子都是随时更新，要找出一台08年秋更之前的360不是那么太容易的。而且从其安装和运行教程说明来看，还是有些麻烦的，不知以后会不会研究出降级程序让大部分系统版本太高的玩家恢复到7371？目前有国外的玩家按照教程成功实现了运行，这个软件最大的好处还是对自制软件运行的支持，等以后如果能对系统版本要求有所降低并且推出强大软件的话，就是新一代XBMC来临的时候。



→这次的破解除了软件安装外，还需要做一定的硬件焊接。

Q 《求生之路2》真是好玩，去年的1代我最初是玩的PC版，后来才得知家用机上也有，这次的2代就是在360上玩的了。感觉这游戏自己玩也好玩，跟人联机就更有意思了。对了，这次新增了不少新的敌人（特殊感染者），而且还能在联机VS模式里选择扮演它们，请问龙哥对付这些敌人或是VS模式扮演这些家伙有什么好的技巧吗（包括单机和VS模式）？

（甘肃兰州 马桦）

特殊感染者主要有四种，Charger、Jockey、Spitter和Hunter。Charger体力很厚，多达600点，特点是擅长近身肉搏，对推开攻击免疫，其“冲锋”技能对于直线上的敌人很有杀伤力。VS模式中，狭窄地形和宽阔地形都是Charger的优势场景，特别是走廊这类地形，几乎无法躲过其冲锋。一般情况下，冲锋的终点离得越远，幸存者救回活人的几率也就越低。Charger尤其适合[illegible]型的突击角色。Jockey体力也有325，[illegible]其定位为偷袭类型的攻击手。技能“骑乘”[illegible]袭类似，骑乘命中后，Jockey会[illegible]一边[illegible]击一边驱使幸存者[illegible]是发动感染者[illegible][illegible]液”会在地上展开一滩酸液池，能对那些蹲坑防守的幸存者造成极大的伤害。清道夫模式下，酸液可以引爆油箱，即便是Spitter死亡后，尸体还能流出一小滩酸液。如果队友能将幸存者成功困住，持续性的酸液攻击能给对方造成很大的杀伤，而且也可与同伴进行很好的连携。Hunter擅长偷袭，技能“突袭”在发动前必须先蹲下蓄力。突袭是一种长距离飞扑，当Hunter扑到幸存者后，他会骑在目标身上发动连续爪击。在目标死亡，或者Hunter被杀、被推开前，爪击都不会中止。突袭扑倒目标瞬间，还会震开临边的幸存者。在四周有悬崖、断层或河水地形时，周边的幸存者若是被突袭震下去，效果将极好。突袭技能应该优先挑落单的目标下手，此外应用的好的话，也可利用突袭来代步。

Q 《神秘海域2》不愧是PS3上让我期待许久的神作，尽管前作就已经让我感叹于其优秀的画面，但是本作的整体素质更是有了一次质的飞跃，顽皮狗工作室确实强大！这一次的故事也很棒，玩起来挺像是《达芬奇密码》那种通过推理和解谜来寻找古代宝藏的感觉，而且还要更好。里面像是什么香巴拉啊、生命之树啊之类的名词，都是现实生活中都有听说过的神秘的代名词，没想到马可波罗也能掺和进去。对了，德雷克那把多次用来开启关键机关的黄金小刀有什么典故没？

（广东广州 萧丰）

神海2确实是神作，里面包括香八拉、生命之树、马可波罗行记中消失的600人的谜题之争、甚至是德国纳粹来我国西藏寻宝的事全都是真事，经过本作的艺术加工，融合成了一个非常优秀的寻宝故事。至于那把看上去像是有个人面雕像的黄金匕首其实就是佛教中著名的法器金刚杵。本作日版的副标题是“黄金刀和失落的船队”，这个“黄金刀”应该指的就是这个金刚杵了。不过，这其实是一个误读，应该说日版译者对玩家造成了误导，因为那个不是刀，而是密教的法器金刚杵。这和游戏在西藏以及尼泊尔的背景有很大关系，是德雷克他们寻宝的关键道具。其实日本也有密教，也有金刚杵，但形状保留了从中国传来的唐密金刚杵的形制，而且三钴杵用得比较多，游戏里的金刚杵明显是流行于西藏和尼泊尔地区的藏密法器形制。所以可能是因为译者对这种形制不熟悉才造成了误译吧。“金刚杵”，梵名Vajra瓦支拉，藏语称“多吉”，又叫做宝杵、降魔杵等。原为古代印度之武器，由于质地坚固，能击破各种物质，故称金刚杵。金刚杵一词，原本是[illegible]一种电光的称呼。不过，平常都用于称谓[illegible]时对于诸神力士所持用的一种器仗，也称作金刚杵。[illegible]来的密教中，采取它寓有“摧毁敌者”的[illegible]尊圣神所执持的某些器仗，都称呼为金刚杵了。[illegible]宗中，金刚杵象征着所向无敌、无坚不摧的[illegible]性，它可以断除各种烦恼、摧毁[illegible]为密教诸尊之持物或瑜伽士修道之法器。[illegible]部诸尊皆持金刚杵。真言行者[illegible]来金刚智，用以破除愚痴妄想之[illegible]

Q 龙哥你好，[illegible]

[illegible]

[illegible]最后再装上光驱就能玩了。

[illegible]如果你是准备玩正版XBOX游[illegible]要[illegible]游戏和你现在的360主机同区并[illegible]支持游戏列表里面即可。如果你的360有硬

盘并且是带分区3的，也可以直接买能在360上玩的XBOX盗版盘。虽然说得稍微有些复杂，不过对于大部分XBOX游戏来说，只需将360开仓、放盘、关仓、运行即可。

Q 最近很郁闷啊，小弟就是此次微软BAN机大潮的一名受害者，连硬盘都用不了了。上期在热线中看到龙哥说国外的高手有办法能解除被BAN的硬盘安装功能，请问具体该怎么做？有哪些注意事项吗？还有，就是硬盘恢复后，被BAN的主机还能上LIVE吗？ （上海 孙刚）

具体的硬盘解BAN教程这里就不再细说了，网上能搜到一大堆，说一下操作过程的一些注意事项吧，这些应该更加有用。首先，被BAN后就不要插网线了，这样最后的日期就是你被BAN的日期，清除掉后就可以了。否则有可能出现覆盖掉secdata情况，解BAN就会比较麻烦了。对于256或者512M的机器，读取前建议在机器的存储管理中先格式化一遍，清理一下系统。拆机后的焊接部分，动手能力差的朋友最好还是送到专业的家电维修部，找师傅给你焊接，焊工出色，费用也实惠，关键是安全，不用担心自己把主板弄坏，纯焊接的工费还是比较便宜的。线材方面可以用网线，7根线长短最好相同，不要太长，标记好编号。如果你的机器是256M或者512M的建议买LPC2148 USB接口的刷机模块，记得要选择写入xspiflash.hex的2148，USB接口的LPC2148虽然比并口贵很多，但是可以免去找电阻的麻烦。按照线路连接图将7根线和LPC2148连接，在电脑上安装2148驱动，驱动就在NANDPRO2.0B里面，记得安装里面有PORTNT95。读取软件建议使用NANDPROX，用之前要注意把NANDPRO2.0B的可执行文件复制到NANDPROX目录下，不然会无法启动NANDRPOX。读取之前记得连接光驱和电源，再读取和修改就基本上OK了。此法只是恢复被BAN掉的硬盘安装功能，并不是恢复被BAN掉的主机，不能再上LIVE。

Q 《猎天使魔女》这游戏玩起来真是相当的爽快啊！之前本还担心可能会是款雷作，没想到鬼才神谷英树果然无敌，绝赞！有几个关于本作的问题希望龙哥能够不吝赐教：1、听说可以挑战武器店的那个大光头吗，具体条件是什么？2、最后一章的时候可以使用贞德，请问是只有这一章能用还是有什么办法能全章节使用呢？3、据说还有个类似DMC那样的血宫模式，该如何进入？4、传闻中的BUG招百烈火箭腿该怎么发出来？5、感觉本作中的那个曲子和新世纪福音战士EVA里的结尾曲很像啊，怎么回事？ （山东济南 唐云荣）

←《猎天使魔女》确实是近年来不可多得的优秀动作游戏，神谷英树果然无愧于业界鬼才的称号。

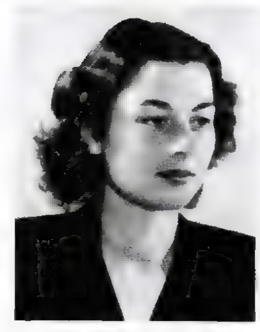
1、有的，条件是进商店花100W买入场券。本作有专门的刷钱方法，不过PS3版因为算法的问题每次只能得到360版的三分之一左右（杯具啊……），战胜光头后可以获得同名手环一个，作用是随时切出各项天使武器。2、可以，条件是普通难度以上所有章节的评价都达到白金或以上，难度还是非常高的。3、血宫模式需要全秘密任务过关，地点方法可以参考前两期本刊的攻略，血宫前30层可用wt，后20层不可用，通关奖赏为新角色zero，非常脆弱但移动速度和跳跃能力都很强。4、A装备脚部电爪，B装备脚部火箭筒后，YYYYB B的瞬间按LT从电爪切换武器到火箭筒，要连打B，换武器时间可延后些许，少出2个火箭炮。使用效果确实堪称BUG技……5、其实这首曲子并非EVA原创，而是1954年由巴特霍华德创作，原名为《In other words》，由著名的弗兰克・辛纳塔演唱后名声大噪，后因为美国登月计划在月球播放，名闻天下，由大量明星演唱过无数版本。不过神谷确实是EVA的粉丝……

Q 有几个关于FF12的问题想要请教龙哥，希望能够得到解答！1、本作中，连续杀敌可以提高道具掉落概率吗？我忘了在哪好像看到过有此一说。2、还有，听说有99级的红色陆行鸟，请问在哪里才能找到？3、怎么才能进入ヘネ魔石矿第2期采掘现场？ （深圳 蒋经远）

1、FF12中敌人掉落的战利品受到三种条件的支配：自身掉落、心得掉落、壶掉落。只有入手古书和壶，才可以使怪物追加掉落更加珍贵的战利品，买了古书和壶后只是追加掉落新道具，而不影响怪物正常掉落道具的概率。心得类战利品，概率完全固定，不受杀敌连锁的影响。所以不必费时费力地进行连锁杀敌。2、有的，其编号为“065-F”，具体条件是“契约の剑”入手以后，在**オズモーネ**平原击倒任意6只陆行鸟，然后在**ハウロ**绿洲这个地图中，货真价实Lv高达99的陆行鸟就会以1/256的超低几率出现，其陨石招数非常强劲，战斗中千万不可掉以轻心。红陆行鸟浑身都是宝，可掉落道具包括**リボン**、玉钢和大**アルカナ**；可偷盗道具包括**エリクサ**-、**ラストエリクサ**-和灵帝**の**魂。3、先得完成讨伐任务“手配书No.14 邪恶**な**亚人、魔石矿**で**何**を**想**う**”，并且已经得到至少10个任意召唤兽的执照，然后回到“**ガリフの**地**ジャハラ**”的营地，与坐在“**やすらぎの**大地”地图上的一个风水士**ユグギル**对话，对方会告知“**ヘネ**魔石矿”的新路已经开了里面藏有巨大的力量。进入魔石矿，在初期剧情龙族BOSS的圆形场景，右边会出现新通道：第2期采掘现场，进入后，在最深处的特殊作业场就可以遇见隐藏召唤兽戒律王**ゾディアーク**。

Q 不知道360上前阵子出的那个间谍游戏《天鹅绒刺客》龙哥玩了没？好像没在杂志上看到有攻略啊？我感觉还是不错的，挺中规中矩的一款潜入游戏。记得以前是在无双报道还是那看到说这个游戏的主角是根据真实的人和事改编的，请问龙哥这是真的吗？如果是真的，能不能麻烦龙哥介绍一下其原型人物的事迹呢？ （江西南昌 朱捷）

个人感觉这游戏也就一般吧，可能是之前抱有较高的期望，实际素质不大让人满意，当然，也不能算多差。游戏主角的确是根据真人真事改编的，其原型名叫Violette Szabo，1921年6月16日出生于法国巴黎，1945年1月5日在德国雷文斯堡集中营就义。曾经获得过英国的乔治十字勋章、大英帝国杰出人员勋章，以及法国的战争十字勋章。Violette19岁时就与一位法属匈牙利地区的高级军官Etienne相识并迅速结婚，然而不久后Etienne在战场牺牲，伤痛之下的Violette决心加入SOE，为停止战争作出自己的努力。依靠着自己流利的法语和在训练任务中的杰出表现，Violette很快被SOE录用，并且顺利通过了SOE的潜入和逃脱的特殊训练，这时的她已经熟练掌握了联军和德军的武器使用、徒手格斗、爆破、特殊通讯以及加密解密等间谍技术。Violette接受的第一个任务以她的小名命名。代号“Lousie”的任务主旨是营救并且输送法国反抗军的成员离开敌人的阵营。在执行任务的途中她盗取了敌方非常重要的战斗设备部署资料，并且及时传送给了联军，为日后的空袭打击作出了非常重要的贡献。然而她第二次任务时由于在深入调查的途中不幸遭遇了德军路障，并且在弹尽粮绝的情况下最终被俘。之后先后在党卫军总部和雷文斯堡集中营遭受种种刑罚和拷问，最终被集体枪杀。英国为了缅怀这位杰出的女战士，在1946年的12月为她追加了公民的最高荣誉奖章：乔治十字勋章。她是第2位被授予此勋章的女性。法国也在1947年为这位解放法国作出杰出贡献的战士追加了战争十字勋章，缅怀这位女英雄。虽然她无法像Snake或是萨姆大叔那样有着太过传奇的经历，但作为一名普通人的真实事迹，也已经称得上是了不起了。



↑这位就是游戏中那位女间谍的真人原型了。

Q 有两个关于DS上《勇者斗恶龙5》的问题想要请教：1、我捡到了一些道具，叫做“ふくびき券”，请问这个有什么作用吗？不知道该如何使用。2、龙哥能不能说明一下赌场里那些游戏的玩法和具体规则，我试了几把，感觉没大弄明白。 （重庆 向华）

1、“ふくびき券”就是福引券了，在**ポートセルミ**的宿屋里面有可以抽奖的地方，不过必须要有**ふくびき**券，**ふくびき**券可以在游戏进行中的各地取得，同时，在**ポートセルミ**的道具店买东西的时候也有较高几率可以获得。能够抽到的奖品各不相同，金色的特等奖奖品是**ゴールドカード**，作用是买东西8折优惠；银色的一等奖奖品是**いのりのゆびわ**，作用是使用恢复MP但有一定几率损坏；红色的二等奖奖品是**ファイトいっぱつ**，使用效果和**バイキルト**咒文效果相同，攻击力翻倍；蓝色的三等奖奖品是**ばくだんいし**，使用效果和**イオラ**的效果类似；绿色的四等奖奖品是**すごろくけん**，可以玩一次大富翁游戏；白色的五等奖奖品是**ふくびきけん**，可以再抽一次奖；黑色是没有中奖。2、DQ5赌场中可换取的物品虽然不算很值钱，但都是稀有物品，其他地方买不到。赌场在**オラクルベリ**-城内。在里面赌博有3种方式，每种方式的玩法都不一样。在赌场里20G可兑换1枚代币，但是代币却不能换回现金。“**スライム**赛跑”很简单，就是选择你认为几号史莱姆能跑第一，绿色史莱姆为1号，粉红色为2号，红色为3号，兰色为4号，黄色为5号。老虎机分为3种型号：1型、10型和100型，区别就在于每次能押的代表数量而已。每押一次就扣除老虎机型号对应的代币枚数，A键是开始摇奖，压一次亮中间一行，二次就亮中间的和最上面一行，三次就全部亮起且开始摇奖。摇出的图案必须是连续的才能中奖，奖金=老虎机的型号×中奖图案的倍数。怪物格斗场，界面上方显示的是参加比赛的怪物名称，名称后面是怪物的倍率，一般倍率越小，怪物胜利的机会越大。另外还有一个打地鼠的游戏，不过这个游戏不在赌场，而是在狄波拉的房间里面，可以得到一些种子之类的道具。在这个打地鼠游戏中，根据所得分数不同也会得到不同的奖励品。

毫无疑问本作就是《无双》系列的最高杰作，几乎结合了整个《战国无双》系列的精髓和优良传统，让人根本找不到不玩它的理由。新武将、新招式、新战场，与历史的紧密结合，稀有装备品的收集，非常值得研究的"影技"连续技，迷一般的村雨城模式，让自创武将发挥得淋漓尽致的战国史模式等等。——文/七曜

Wii	本作译名 战国无双3		
动作育成	KOEI	7200日元	日版
DVD	1~2人	12格	12岁以上

蓄积"练技计量表"使出强力的大绝技!

↑风神与雷神共同蓄满了练技槽和无双槽，连携发动无双最终奥义！

本作除了使用"战国无双"历代系列作中传统的——"通常攻击"、"蓄力攻击"、"特殊技"、"无双奥义"等招式来战斗以外，在本作中还新增了系列首次出现的新战斗系统——"练技计量表"。这个计量表是以战斗画面左下，武将头像小图标旁边的五颗宝珠来构成的，只要蓄积足够份量就可以发动本作中新增的"影技"和"无双奥义·皆传"。

能瞬间成功瓦解敌人防御的"影技"

"影技"是本作中，面对敌将时，绝佳的破防手段之一。只要在攻击中按下跳跃键，实行中的攻击动作就会立刻取消转而发动"影技"，能用它来取消招式间的破绽，借以构建独创的连续技，是高手向的一种设定，把握好的话，能让玩家使出如同行云流水般的怒涛攻击。这也是本作中在武将招式方面值得深度研究的地方。而发动"影技"也是有条件限制的，那就是每发动一次"影技"，就需要消耗一颗"练技计量表"的宝珠，而且，只要拥有足够的练技槽，还可以连续使用影技。

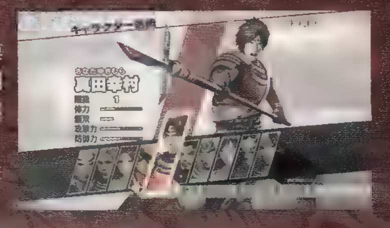
逆转乾坤的——"无双奥义·皆传"

↑无双奥义·皆传是本作新增的全屏攻击必杀技，演出效果很华丽

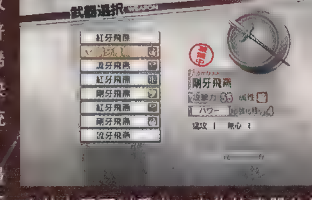
在"练技计量表"累积达到最大值就是五颗宝珠之时，并且至少蓄积满了一条无双槽。这时发动"无双奥义"，就会变成"无双奥义·皆传"，作为本作所有招式中最强的攻击奥义，拥有无与伦比的攻击力，拥有一发逆转的能量，操作得当时，能轻易表掉敌将半管体力。而且在奥义发动时，还会有各武将专有的超魄力特写连续演出。

本作总共有三十七名无双武将参战

本作总共有37名武将拥有无双演武模式，游戏最初玩家可以选择10名武将来进行无双演武模式，分别是真田幸村、织田信长、上杉谦信、阿市、服部半藏、立花訚千代、直江兼续、加藤清正、甲斐姬、竹中半兵卫。另外，今川义元、风魔小太郎、前田利家、森兰丸、浓姬、阿国、柴田胜家，7名武将是没有无双演武模式的。还有绫御前和福岛正则是特别NPC，将直江兼续和上杉谦信的无双演武通关能获得绫御前的自创武将建模，将加藤清正和石田三成的无双演武通关能获得福岛正则的自创武将建模。



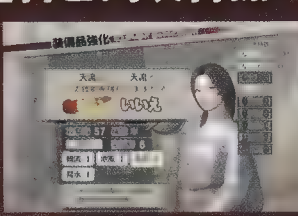
本作武器共分为三大类型和五大属性



↑从上图可以看出，本作的武器分为了大种类和五种属性，非常丰富。

本作每名武将一共拥有4种武器，取消了系列一贯的武器等级设置，分为"普通型"、"力量型"、"速度型"和"稀有武器"，所有武器攻击力在入手时就决定了，不能通过改造来提升。和系列传统一样，力量型武器出招速度和频率最慢，但威力最高，速度型武器的性能则和力量型正好相反，而普通型武器的性能则取两者的中间值。和2代一样，本作的武器也拥有五大属性。"炬炎"是让敌人在浮空后依然持续燃烧造成伤害，"闪光"是广范围敌人给予放电倒地攻击，"冻牙"是能短暂的冰封敌人，"烈空"能够无视防御给予敌人伤害，而"修罗"则有一定几率对杂兵一击必杀，对敌将则可以其比例扣除体力，造成大伤害。

在锻冶屋中强化改造自己的装备品!

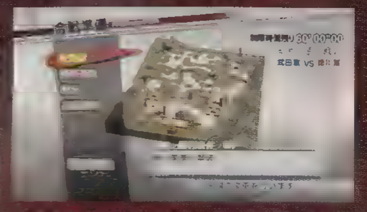


↑提升装备上的技能等级，需要消耗各素材来完成，等级越高，消耗也越多。

在关卡的画面当中，除了各个关卡之外，还可以前往"锻冶屋"，在这里讲战斗中所取得的素材来强化玩家所拥有的装备品。进行装备强化是不需要花钱的，而是消耗九种不同的素材来进行强化。各项装备品最多会拥有6个技能，技能只能给改其等级，并不能增加技能孔，而且技能在获得武器时就固定了，不能更换。技能都会附加有例如"提升攻击力"等各种技能，利用装备强化，最多可以把该项技能的等级提升3个阶段。武器里还包含了虎乱秘技等稀有技能，想将它们升到3级需要消耗2颗最后一种稀有素材。而拥有强化装的素材则可以通过战斗中打倒敌方武将和话所头获得，另外完成目标任务也可以得。这次获得的"稀有武器"是不能改造的，不过大部分技能也都非常实用，很多技能都只有2级，比如"虎乱"等，在效果发挥上会有点折扣。

全部装备品，总共分为五大种类！

在选择想要使用的无双武将后，就选择关卡进入合战。在合战准备菜单画面有四个选项，身支度是玩家在这里更换各种武器、防具装备的选项，本作加入了系列中首次新增的防具类收集，所有装备共分为五大种类：武器、铠、笼手、足袋和[illegible]。本作取消了前作中单设的技能装备，而且将所有技能全部镶嵌到装备上，而且装备品上能同时出现两种稀有技能同时存在。



↑在身支度里，有武器、铠、笼手、足袋、[illegible]，五大装备选项可以选择。

强力辅助系统——携带道具功能

[illegible]的携带道具，就可以在战场上使用。战[illegible]，道具分为回复体力、无双槽、练技槽等等的回[illegible]等等的辅助型道具。玩家根据自己的战[illegible]，那么就推荐携带能够回复体力的食物系[illegible]得钻研的要素，所以如果是以取得贵重物品[illegible]装备提升攻击力、提升移动速度等等的道具[illegible]道具，比如让时间走得更慢的时钟，还有本作[illegible]我方NPC特别容易败走，这时可以多多利用阵太鼓。

在“武将编集”中创建自创武将

↑本作中并没有设计独特的第二套服装，而是让玩家可以随意改变角色各部位颜色

在武将编集中能将无双武将的能力初始化，还能编辑武将身体各部位的颜色，例如头发、服装等，最多能同时制作20名自创武将，可以在模拟演武、村雨城和战国史模式中使用，还能在武将编集中变更武器、防具、装饰品等等。发动击破效果时，如果难度越高，就越能取得更多的石高。如果在战斗中有着非常出色的表现，那么在战斗胜利后的结算中，就会获得额外的石高奖励。

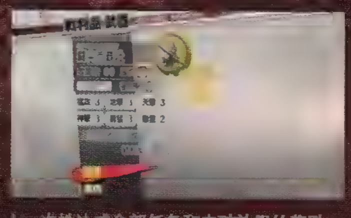
在“知行获得”中获得无双武将

只要在知行获得中使用石高，就可以获得新的无双武将，每过一关大约能获得10多万石高，而每通关一名无双武将的无双演武还得获得100万石高的奖励，当武将的等级到达50级后，还能在这里的“能力限界突破”选项中花300万石高让武将的能力值继续成长。另外，自创武将一开始只能选择刀、枪、剃刀这三种武器，在知行获得中用石高可以购买其他武将的武器来使用。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
真田幸村	初始即可使用	石田三成	武家屋敷100万石高购买追加
前田庆次	武家屋敷100万石高购买追加	浅井长政	武家屋敷100万石高购买追加
织田信长	初始即可使用	岛左近	武家屋敷100万石高购买追加
明智光秀	武家屋敷100万石高购买追加	岛津义弘	武家屋敷100万石高购买追加
上杉谦信	初始即可使用	立花银千代	初始即可使用
お市	初始即可使用	直江兼续	初始即可使用
阿国	武家屋敷80万石高购买追加	ねね	武家屋敷100万石高购买追加
くのいち	武家屋敷100万石高购买追加	风魔小太郎	武家屋敷[illegible]万石高购买追加
杂贺孙市	武家屋敷100万石高购买追加	前田利家	武家屋敷80万石高购买追加
武田信玄	武家屋敷100万石高购买追加	长宗我部元亲	武家屋敷100万石高购买追加
伊达政宗	武家屋敷100万石高购买追加	柴田胜家	武家屋敷80万石高购买追加
浓姬	武家屋敷80万石高购买追加	加藤清正	初始即可使用
服部半藏	初始即可使用	甲斐姬	初始即可使用
森兰丸	武家屋敷80万石高购买追加	黑田官兵卫	武家屋敷100万石高购买追加
丰臣秀吉	武家屋敷100万石高购买追加	北条氏康	武家屋敷100万石高购买追加
今川义元	武家屋敷80万石高购买追加	立花宗茂	武家屋敷100万石高购买追加
本多忠胜	武家屋敷100万石高购买追加	竹中半兵卫	初始即可使用
稻姬	武家屋敷100万石高购买追加	毛利元就	武家屋敷100万石高购买追加
德川家康	武家屋敷100万石高购买追加		

完成目标任务，达成击破效果！

战场上的即时任务一直是《战国无双》系列的特色之一，本作中只要完成屏幕右下方所提示的目标任务就会有奖励，而且这些任务都是连锁的，不管达成或失败都会影响到之后的任务进程。另外，每场战斗中还设置了对4名武将按各种各样的要求来击破，就会发动的击破效果，比如某军团的攻击力、防御力提升，体力回复等等，还有高性能的装备奖励。在困难难度以上，一次性完成特定关卡的全部任务和击破效果就能获得该武将的稀有武器。这也是本作关键的游戏乐趣之一，如何将完成任务和达成击破效果的时间来进行合理[illegible]，很有策略性。



↑一次性达成全部任务和击破效果的奖励。

全部装备品附带技能效果说明一览

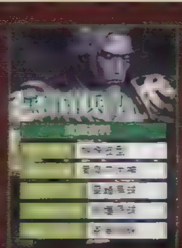
本作的技能可以说是战斗的核心环节之一，[illegible]稀有技能的装备，又是非常珍贵。本次稀有技能有：虎乱、秘技、立志、骑神、觉醒、再临、不拔、疾风、疾光。武器附带的“虎乱”、“秘技”等稀有技能都有很高的实用性，“骑神”在骑乘作战时，威力加成比较多，而“再临”这种经典技能在高难度下也非常有用，还有“疾风”、“疾光”这种回复型稀有技能在玩家骑马赶路的时候，也能发挥出效果。

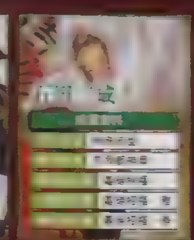
[illegible]	
技能	说明
猛攻	武器的攻击力上升。
地击	通常攻击的威力上升。
天击	蓄力攻击的威力上升。
神击	无双奥义的威力上升。
骑击	骑乘攻击的威力上升。
地风	通常攻击的攻击范围扩大。
天风	蓄力攻击的攻击范围扩大。
神风	无双攻击的攻击范围扩大。
骑风	骑乘攻击的攻击范围扩大。
地流	通常攻击一定概率发动武器上的属性。
天流	蓄力攻击一定概率发动武器上的属性。
神流	无双攻击一定概率发动武器上的属性。
骑流	骑乘攻击一定概率发动武器上的属性。
霸流	加强属性攻击效果。
波击	射击、冲击波的威力上升。
勇猛	对敌将的攻击力上升。
破天	对浮空中的敌人攻击力上升。
背水	濒死时攻击力上升。
果敢	影技威力上升。
怒发	攻击时无双槽积累速度变快。
无我	奥义中练气槽积累速度变快。
无心	连击中练气槽积累速度变快。
秘技	使用影技时一定概率不消费练气槽。Lv1有2/5的概率。Lv2有4/5的概率。
虎乱	无视体力限定，一定概率发动无双秘奥义 Lv3会变为“修罗属性”的秘奥义。
立志	击破敌将时获得的武勋变多

[illegible]	
技能	说明
坚守	铠甲的防御力上升。
不动	受到敌人的攻击时不容易出现硬值。
灭流	减轻敌人属性攻击的效果。
波断	受到敌人的箭矢、冲击波攻击时伤害减轻。
阳炎	收到连续攻击时伤害减轻。
金刚	在合适的时机进行防御可以将敌人的攻击弹开。
铁壁	[illegible]
药活	恢复体力时的恢复量上升。
[illegible]	[illegible]
坚忍	受到敌将攻击时，伤害减轻。
斗志	受到攻击时，无双槽的增加量变多。
斗魂	受到攻击时，练气槽增加。
不屈	濒死时防御力上升。
不拔	濒死时练气槽徐徐上升。
再临	体力耗尽时可以复活一次 Lv1约50%、Lv2约75%。

[illegible]	
技能	说明
骑战	笼手的马术值上升
连击	连击数的有效时间延长
乱击	连击数变高后影响攻击力
刚力	拼刀完胜后的攻击威力变高
灵验	时限道具的有效时间延长
高扬	无双奥义中无双槽的消费变慢
破竹	每消灭100人体力恢复一定量
快进	每消灭100人无双恢复一定量
升龙	每消灭100人练气恢复一定量
目利	容易获得高质量的武器。
真眼	容易获得高质量的防具。
收集	更容易获得各种素材。
不落	不会落马。
骑神	骑乘中练气槽徐徐恢复。
觉醒	练气槽最大时无双[illegible]

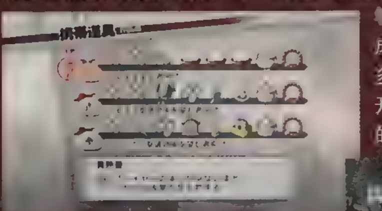
[illegible]	
技能	说明
俊敏	足袋的敏捷性上升。
飞燕	影技的移动距离上升。
飞跃	[illegible]
飞转	紧急回避的移动距离变大。
瞬跃	[illegible]
瞬转	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]





四大类防具各有特性，应该合理搭配

铠能够强化武将的防御力，拥有的附加技能也大多与强化武将的防御性能和各[illegible]这个技能就能延长连击数的有效时间。这个装备上所镶嵌的技能大多都和获得道具的质量相关，比如“真眼”、“利目”是取得强力装备时必不可缺的物品。足袋能[illegible]成有时间限制的任务时，就变得方便很多。鞍在装备之后会以骑乘马匹的状态开始战斗。本作的防具都是全武将共通的，应该优先[illegible]具上的技能。



稀有防具都自带稀有技能 不过稀有未必是最好的

一本作的熊，在双人游戏时，是可以同时骑乘的，这是系列中首次出现。

自创武将再登场与付费战国史模式

战国史模式是《无双》系列史上首次采[illegible]个章节有5个关卡，需要在Wii的在线商店中支付300点购买。首先玩家选择一个自己创建[illegible]史年表，在这里选择所要进行的合战，战斗正式开始前会有合战背景相关的历史介绍。

无比厚道的各种通关特典奖励

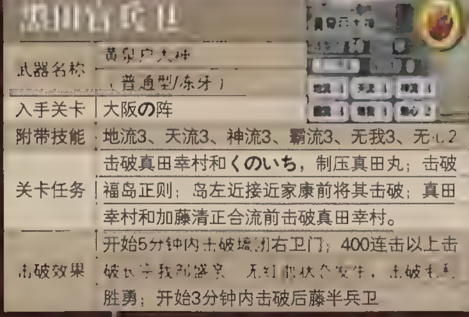
本作所有武将的无双演武模式关卡都是5关，没有之前系列的分支和外传。每通关一武将就得到100万石高作为奖励。将上杉谦信的无双演武通关后可选择Gackt的主题曲“斩”作为战斗BGM，只要在在合战准备画面中按住x键不放，选择开始战斗即可。将上杉谦信直江兼续的无双演武通关后能获得绫御前的自创武将建模，将加藤清正和石田三成的无双演武通关后能获得福岛正则的自创武将建模。无双演武通关一次以后，在人物选择画面[illegible]画面中出现金色CLEAR字样。任意一名武将，用任意难度通关一次即会出现地狱难度。

全稀有武器入手攻略说明指南

1. 本作共设计有41把稀有武器，首先全部限定在困难或地狱难度入手。其中无双武将37人每人一把，村雨城模式主角“鹰丸”占有一把，另外自创武将的三种武器类型也占有三把。
2. 拥有无双演武模式的武将，首先将无双演武模式通关，然后在指定关卡中，一次性达成全部关卡任务和击破效果，过关后自动获得。
3. 没有无双演武模式武将和自创武将的稀有武器，在特定的模拟演武关卡中入手，具体关卡详见本攻略。
4. 鹰丸的稀有武器是[illegible]入手，本攻略将在村雨城模式中介绍。
5. 所有入手稀有武器的任务和击破效果的达成时间都很紧，战前准备中要先在菜单的“战况”选项中查看各个击破效果的发动条件来决定战斗方案。战斗中还要活用携带道具来配合完成，携带道具推荐选带第三项。
6. 自创武将，选用无双武将武器建模的，全部都在模拟演武关卡——小牧长久手の战い（羽柴军）入手。所有这种类型自创武将都在这关入手稀有武器，而且方法也是一次性完全所有关卡任务和达成全部击破效果。获得的武器也和所选建模无双武将的武器一样，威力、属性、类型、附带技能上完全没有区别。

加藤清正

武器名称	[illegible]（力量型/红莲）
入手关卡	[illegible]の战い
附带技能	猛攻2、地击3、天击3、神击2、果敢3、[illegible]
关卡任务	3分钟内[illegible]；阻止立花[illegible]与立花[illegible]
击破效果	开始5分钟内击破阿贺野弥平治；5分钟内击[illegible]大友义[illegible]；柴山利安败走前击破太田一成；[illegible]无双奥义・皆传击破江藤又右卫门。



甲斐姬

武器名称	龙[illegible]（力量型/冻牙）
入手关卡	[illegible]
附带技能	地击3、天击3、神击3、破天3、背水3、无心2
关卡任务	[illegible]
击破效果	丰臣军的据点10个以上，击破鬼庭纲元；无红血状态发生，击破支仓常长；开始3分钟内[illegible]；300连击以上击破[illegible]

[illegible]

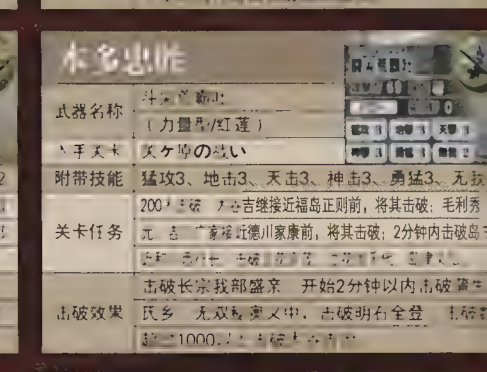
武器名称	黄泉[illegible]（普通型/冻牙）
入手关卡	大阪の阵
附带技能	地流3、天流3、神流3、霸流3、无我3、无心2
关卡任务	击破真田幸村和くのいち，制压真田丸；击破福岛正则；岛左近接近家康前将其击破；真田幸村和加藤清正合流前击破真田幸村。
击破效果	开始5分钟内击破[illegible]右卫门；400连击以上击破长宗我部盛亲；无红血状态发生，击破毛利胜勇；开始3分钟内击破后藤半兵卫

真田幸村

武器名称	炎枪索菱鸣（普通型/红莲）
入手关卡	大阪の阵
附带技能	天击3、骑击3、勇猛3、背水3、无心3、[illegible]
关卡任务	击破3名敌将，以阻止敌将入侵真田丸；击破稻姬；明石全登败走前，击破杂贺孙市；击破[illegible]
击破效果	开始12分钟内击破德川秀忠；击破数400以上[illegible]；300连击以上击破[illegible]

直江兼续

武器名称	神[illegible]（普通型/闪光）
入手关卡	[illegible]の战い
附带技能	神击3、神流3、霸流3、波击2、怒发3、无我3
关卡任务	[illegible]政景；击破最上义光；除直江兼续和前田庆次外全[illegible]北西砦；在伊达政宗与庆次接触前击破杂贺孙市。
击破效果	200连击以上击破[illegible]；体力最大状态击破[illegible]；开始10分钟内击破清水义亲；[illegible]

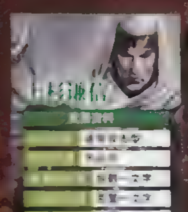


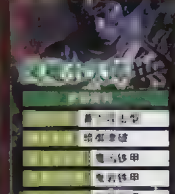
石田三成

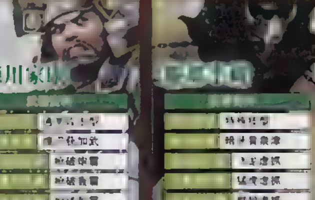
武器名称	[illegible]（普通型/冻牙）
入手关卡	关ケ原の战い
附带技能	神击3、地风3、天风3、神风3、神[illegible]3、霸[illegible]2
关卡任务	击破福岛正则、井伊直政、藤堂高虎；击破[illegible]姬；黑田长政接近左近前将其击破；击破服部半藏、皆川广家；[illegible]
击破效果	开始8分钟内击破平野长泰；红血状态下击破本多忠胜；200连击以上击破细川忠兴；[illegible]

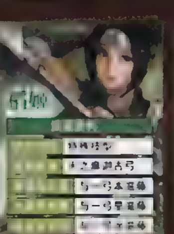
本多忠胜

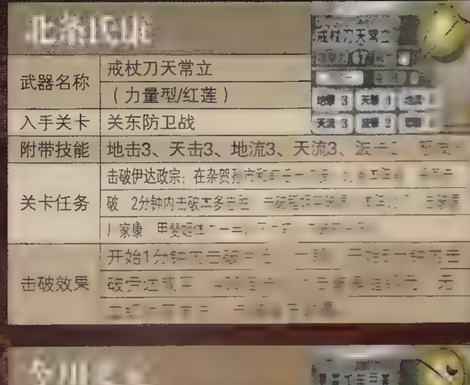
武器名称	[illegible]（力量型/红莲）
入手关卡	关ケ原の战い
附带技能	猛攻3、地击3、天击3、神击3、勇猛3、无[illegible]
关卡任务	200[illegible]；大谷吉继接近福岛正则前，将其击破；毛利秀元[illegible]家接近德川家康前，将其击破；2分钟内击破岛[illegible]
击破效果	击破长宗我部盛亲；开始2分钟以内击破[illegible]；无双[illegible]中，击破明石全登；[illegible]1000[illegible]











北条氏康

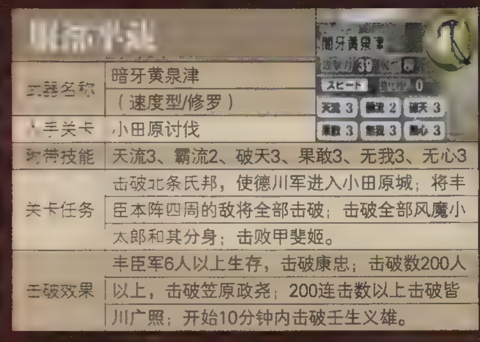
武器名称	戒杖刀天常立（力量型/红莲）
入手关卡	关东防卫战
附带技能	地击3、天击3、地流3、天流3、[illegible]
关卡任务	击破伊达政宗；在杂贺孙市[illegible]破；2分钟内击破本多忠胜[illegible]家康[illegible]
击破效果	开始1分钟[illegible]

上杉谦信

武器名称	[illegible]（力量型/冻牙）
入手关卡	贱ケ岳决战
附带技能	猛攻3、地击3、骑击3、地风2、勇猛3、怒发2
关卡任务	织田军本队到来之前，击破毛利元就；击破竹中半兵卫、佐佐成政和原长赖；德川家康击破；击破明智光秀和森兰丸。
击破效果	开始2分钟内击破吉川元春；开始8分钟内击破蒲生氏乡；300连击以上击破福原贞俊；击破数120以下击破酒井忠次。

武田信玄

武器名称	天[illegible]（力量型/烈空）
入手关卡	长筱[illegible]
附带技能	猛攻2、地击3、骑击3、地风3、天风3、虎乱2
关卡任务	击破明智光秀[illegible]击破[illegible]秀政、黑田官兵卫、森兰丸和浓姬[illegible]击破竹中半兵卫[illegible]击破羽柴秀吉。
击破效果	开始15分钟内击破蜂须贺小六[illegible]开始5分钟以内击破织田信忠；不使用携带道具击破佐佐成政；击破数300以上击破佐久间信盛。



今川义元

武器名称	[illegible]
入手关卡	[illegible]
附带技能	[illegible]3、秘技2、虎乱2、立志2
关卡任务	[illegible]北条氏照到达撤退地点前[illegible]击破；在岛左近之前接触北条[illegible]
击破效果	[illegible]最大时击破据点头；击破数150以上击破[illegible]景宗[illegible]武田军七人以上生存，击破大道[illegible]开始5分钟内击破石卷康敬。

风魔小太郎

武器名称	暗御津破（速度型/修罗）
入手关卡	葛西大崎一揆
附带技能	地风3、地流3、神流3、霸流3、破天3、虎乱2
关卡任务	在柏山明久、柏山明长、武枪重信入侵丰臣本阵前击破；成田氏长体力一半以下前，葛西晴信、大崎义隆击破；成田长亲败走前与成田氏长合流成功；杂贺孙市击破。
击破效果	丰臣军的据点10个以上，击破鬼庭纲元；无红血状态发生，击破支仓常长；开始3分钟内击破浜田将监；300连击以上击破据点头。

德川家康

武器名称	煌刃获加武（力量型/红莲）
入手关卡	大阪の阵
附带技能	地击3、地风3、地流3、波击2、无心3、秘技2
关卡任务	击破木村重成和后藤又兵卫；控制大筒掩护工作队长任务成功，并轰破城墙；击破真田幸村和くのいち；成功阻止立花宗茂和加藤清正合流，甲斐姬接近德川秀忠前，将其击破。
击破效果	开始5分钟以内击破仙石秀范；不使用携带道具击破长宗我部盛亲；德川据点数9以上，击破塙团右卫门；连击数300以上击破大野治房。

服部半藏

武器名称	暗牙黄泉津（速度型/修罗）
入手关卡	小田原讨伐
附带技能	天流3、霸流2、破天3、果敢3、无我3、无心3
关卡任务	击破北条氏邦，使德川军进入小田原城；将丰臣本阵四周的敌将全部击破；击破全部风魔小太郎和其分身；击败甲斐姬。
击破效果	丰臣军6人以上生存，击破康忠；击破数200人以上，击破笠原政尧；200连击数以上击破皆川广照；开始10分钟内击破壬生义雄。

稻姬

武器名称	天之麻迦古弓（普通型/冻牙）
入手关卡	沼田城の战い
附带技能	地击2、天击3、神击3、霸流3、波击3、勇猛2
关卡任务	くのいち击破；真田幸村击破；在甲斐姬和くのいち到达沼田城前，将他们击破；池田重安败走前击破真田幸村。
击破效果	唐泽玄蕃败走前击破据点头；真田军武将9人以上生存，击破池田长门；连击数200以上击破据点头；开始5分钟内击破唐泽玄蕃。

立花宗茂

武器名称	天御柱神咆哮（普通型/烈空）
入手关卡	关ケ原の战い
附带技能	猛攻2、地击3、地风3、天风2、地流3、天流3
关卡任务	击破板部冈江雪斋；击破本多忠胜；岛左近败走前击破稻姬和黑田长政．服部半藏和福岛正则接近三成前将其击破；小早川秀秋投降前击破黑田官兵卫。
击破效果	以无双秘奥义击破京极高知；300连击以上击破山内一丰；西军九人以上生存击破平野长泰；无红血状态发生，击破佐久间安政。

伊达政宗

武器名称	大霸狩（速度型/冻牙）
入手关卡	长谷堂の战い
附带技能	天击3、骑击3、天风2、天流3、波击2、怒发3
关卡任务	[illegible]击破前田庆次；在上杉景胜突破长谷堂门前将[illegible]击破[illegible]击破水原亲宪和甘粕景继；再次击破[illegible]
击破效果	[illegible]上击破上泉泰纲；12分内击破绫御[illegible]据点5个以上击破义秀；无红血状[illegible]支仓常长。

杂贺孙市

武器名称	狱焰火具土（普通型/红莲）
入手关卡	长谷堂の战い
附带技能	天风3、天流3、波击3、怒发2、果敢2、无我3
关卡任务	上泉泰纲击破；击破本庄繁长、下吉忠和色部光长；在绫御前接触伊达政宗之前，将其击破；击破前田庆次。
击破效果	连击数250以上击破满口左马介；开始5分钟内击破志太义秀；开始5分钟击破水原亲志；伊达军据点数6个以上，击破上杉景胜。

前田庆次

武器名称	天之琼鉾（力量型/闪光）
入手关卡	长谷堂の战い
附带技能	猛攻3、天击3、勇猛3、背水3、怒发3、无我2
关卡任务	直江兼续到达长谷堂城南门前，阻止敌人进入南砦；击破最上义光；击破5名敌将[illegible]接近直江兼续之前将其击破。
击破效果	上杉军4人以上生存，击破志村光安[illegible]以上击破据点头；无红血状态发生，击破[illegible]民部；10分钟内击破片[illegible]

前田利家

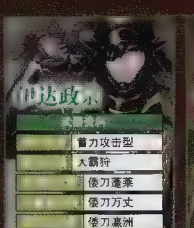
武器名称	[illegible]
入手关卡	[illegible]
附带技能	[illegible]勇猛3、背水2
关卡任务	[illegible]和本[illegible]
击破效果	[illegible]

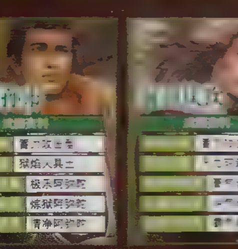
[illegible]

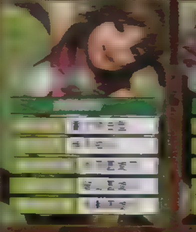
武器名称	绝不知火（速度型/烈空）
入手关卡	三成救出战
附带技能	地风3、天风3、神风3、破天3、果敢2、秘技2
关卡任务	击破黑田长政和细川忠兴．西屋敷成功侵入，3分钟以内击破西屋敷附近的全部武将[illegible]在加藤清正与福岛正则合流前，玩家先与石田三成合流．击破加藤清正、福岛正则，成功将石田三成护卫至目的地之前。
击破效果	练技槽最大状态下击破浅野幸长[illegible]无红血状态发生，击破据点头[illegible]体力最大的状态击破据点头[illegible]连击数200[illegible]

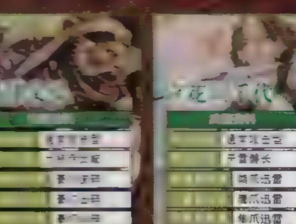
岛津义弘

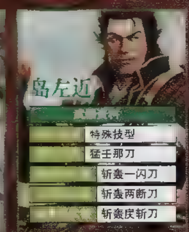
武器名称	大槌伊武岐（力量型/红莲）
入手关卡	关ケ原[illegible]
附带技能	猛攻3、[illegible]
关卡任务	[illegible]
击破效果	[illegible]

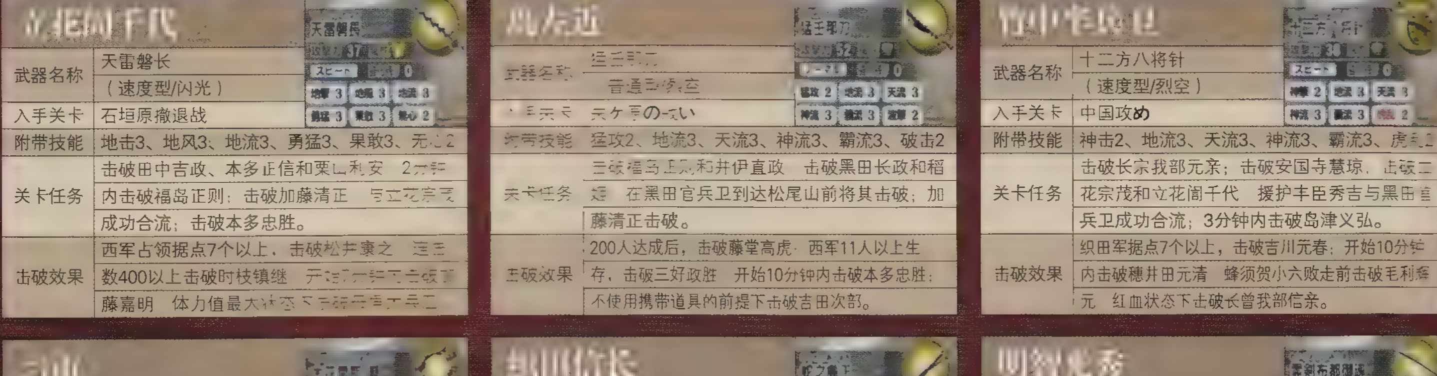












立花闾千代

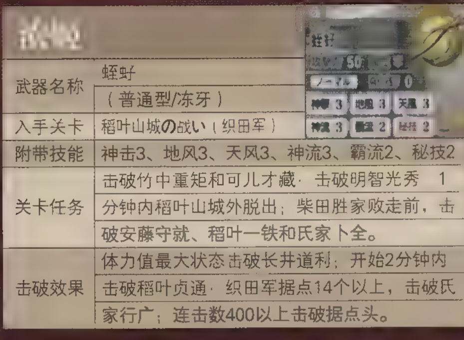
武器名称	天雷磐长（速度型/闪光）
入手关卡	石垣原撤退战
附带技能	地击3、地风3、地流3、勇猛3、果敢3、无心2
关卡任务	击破田中吉政、本多正信和栗山利安 2分钟内击破福岛正则；击破加藤清正 与立花宗茂成功合流；击破本多忠胜。
击破效果	西军占领据点7个以上，击破松井康之 连击数400以上击破时枝镇继 [illegible] 藤嘉明 体力值最大状态下 [illegible]

岛左近

武器名称	猛王斩刀（普通型/烈空）
入手关卡	关ケ原の战い
附带技能	猛攻2、地流3、天流3、神流3、霸流3、破击2
关卡任务	击破福岛正则和井伊直政 击破黑田长政和稻姬 在黑田官兵卫到达松尾山前将其击破；加藤清正击破。
击破效果	200人达成后，击破藤堂高虎 西军11人以上生存，击破三好政胜 开始10分钟内击破本多忠胜；不使用携带道具的前提下击破吉田次部。

竹中半兵卫

武器名称	十二方八将针（速度型/烈空）
入手关卡	中国攻め
附带技能	神击2、地流3、天流3、神流3、霸流3、虎乱2
关卡任务	击破长宗我部元亲；击破安国寺慧琼，击破立花宗茂和立花闾千代 援护丰臣秀吉与黑田官兵卫成功合流；3分钟内击破岛津义弘。
击破效果	织田军据点7个以上，击破吉川元春；开始10分钟内击破穗井田元清 蜂须贺小六败走前击破毛利辉元 红血状态下击破长曾我部信亲。



阿市

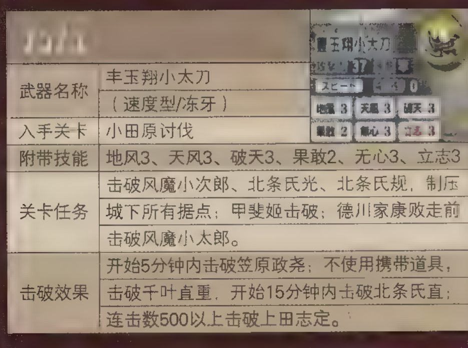
武器名称	木花开耶・簪（速度型/闪光）
入手关卡	余吴湖畔决战
附带技能	天风3、神风3、天流3、神流3、霸流2、果敢2
关卡任务	击破上杉谦信和北条氏康 击破武田信玄和德川家康 [illegible]败走前，击破本多忠胜 援护浅井长政到达织田军本阵；羽柴秀吉击破。
击破效果	体力最大状态下击破武田胜赖 无红血状态发生，击破毛利元就，连击数1000以上击破堀秀政，浅井军武将6人以上生存，击破竹中半兵卫。

织田信长

武器名称	蛇之麁正（普通型/修罗）
入手关卡	本能寺の变
附带技能	神击2、神风3、神流3、罗流3、破天3、秘技3
关卡任务	击破斋藤利三和四王天政孝，开始5分钟内击破御牧兼显，成功阻止安田国继与明智秀满合流；击破长宗我部元亲。
击破效果	连击数100以上击破明智光忠；开始8分钟内击破据点头；红血状态下击破谷忠澄；明智军武将7人以下，击破桑名吉成。

明智光秀

武器名称	灵剑布都御魂（普通型/闪光）
入手关卡	山崎の战い
附带技能	地击2、地风3、天风3、神风3、无我2、无心3
关卡任务	击破加藤清正、中川清秀、细川忠兴；击破福岛正则和藤堂高虎，将大谷吉继和小西行长成功引到东门里；玩家到达工作地点；在ねね返回本阵前将其击破。
击破效果	击破数350人以上，击破高山重友；开始10分钟内击破堀秀政；200连击以上击破织田信孝；用无双奥义・皆传击破筒井顺庆。



浓姬

武器名称	蛭蚜（普通型/冻牙）
入手关卡	稻叶山城の战い（织田军）
附带技能	神击3、地风3、天风3、神流3、霸流2、秘技2
关卡任务	击破竹中重矩和可儿才藏 击破明智光秀 1分钟内稻叶山城外脱出；柴田胜家败走前，击破安藤守就、稻叶一铁和氏家卜全。
击破效果	体力值最大状态击破长井道利；开始2分钟内击破稻叶贞通 织田军据点14个以上，击破氏家行广；连击数400以上击破据点头。

森兰丸

武器名称	神剑カムド（速度型/冻牙）
入手关卡	本能寺の变
附带技能	地击2、地风3、地流3、霸流3、背水3、果敢3
关卡任务	击破斋藤利三和四王天政孝，开始5分钟内击破御牧兼显，成功阻止安田国继与明智秀满合流；击破长宗我部元亲。
击破效果	连击数100以上击破明智光忠；开始8分钟内击破据点头；红血状态下击破谷忠澄；明智军武将7人以下，击破桑名吉成。

丰臣秀吉

武器名称	三贵宇津皇子（速度型/闪光）
入手关卡	小牧长久手の战い
附带技能	地击3、神击3、地风3、地流3、神流2、立志3
关卡任务	击破牧野康成和鸟居元忠，阻止其进入羽柴西砦；成功护送岛左近到达长久手砦 击破平岩亲吉和本多忠胜制压小牧山城；击破长宗我部元亲。
击破效果	开始1分钟内击破大久保忠世 400连击以上击破石川数正；福岛正则败走之前击破稻姬 无红血状态发生，击破冈部元信。

ねね

武器名称	丰玉翔小太刀（速度型/冻牙）
入手关卡	小田原讨伐
附带技能	地风3、天风3、破天3、果敢2、无心3、立志3
关卡任务	击破风魔小次郎、北条氏光、北条氏规，制压城下所有据点；甲斐姬击破；德川家康败走前击破风魔小太郎。
击破效果	开始5分钟内击破笠原政尧；不使用携带道具，击破千叶直重，开始15分钟内击破北条氏直；连击数500以上击破上田志定。

浅井长政

武器名称	倭王八千戟（普通型/闪光）
入手关卡	小谷城の战い
附带技能	地击3、神击3、地风2、地流3、霸流3、果敢3
关卡任务	击破羽柴秀吉和柴田胜家，击破前田利家，援护浅井久政回到小谷城；击破竹中半兵卫；光秀接近矶野员昌前，将其击破。
击破效果	体力最大值状态时，击破蒲生氏乡；不使用携带道具，击破浓姬，连击数200以上击破堀秀政；开始12分钟内击破安藤守就。

阿国

武器名称	日向天钿女（普通型/红莲）
入手关卡	木津川口の战い（织田军）
附带技能	天击3、天风3、天流2、勇猛3、怒发3、立志2
关卡任务	击破小早川隆景，杂贺孙市接近信长前，将其击破；操作大筒击沉毛利军所有的援军船 击破毛利辉元，击破下间赖廉和土桥守重。
击破效果	击破数200以上，击破口羽通良；森兰丸败走前击破村上吉充，开始3分钟内击破平贺元相，无红血状态发生，击破宍户隆家。

柴田胜家

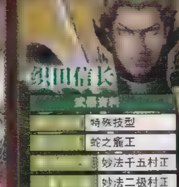
武器名称	金刚武斧（力量型/红莲）
入手关卡	手取川の战い（织田军）
附带技能	猛攻2、天击3、天风3、勇猛3、背水3、无我3
关卡任务	击破上杉景胜，破坏堤坝；击破直江兼续，护卫柴田胜家退后到中央砦；击破绫御前，救援明智光秀。
击破效果	开始3分钟内击破栗林政赖；击破数120人以上，甘粕击破景持 100连击以上，击破据点头；练技槽全满状态，击破斋藤朝信。

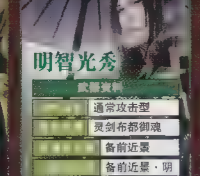
长宗我部元亲

武器名称	天津瓮三味星（速度型/冻牙）
入手关卡	姉川决战
附带技能	天击3、地风3、地流2、天流3、波击2、无心3
关卡任务	击破柴田胜家和前田利家 占领周边全部据点 击破杂贺孙市、前田庆次和稻姬，找出隐藏行径准备袭击明智本阵的服部半藏，并且击破；击破神原康政、井伊直政、酒井忠次和本多忠胜。
击破效果	连击数500以上，击破内藤正成 明智军占领9个据点以上，击破佐佐成政 开始15分钟内击破淹川一益；明智军4人以上生存，击破原长赖。

毛利元就

武器名称	阳神八咫乌（速度型/烈空）
入手关卡	山崎决战
附带技能	神流3、霸流3、波击3、无我2、无心2、秘技3
关卡任务	在稻姬到达天王山之前，将其击破；击破德川家康；击破服部半藏；击破德川家康真身，击破本多忠胜；与立花宗茂合流成功。
击破效果	体力值最大状态下，击破甲斐姬；15分钟内击破蜂须贺小六 用无双奥义・皆传击破据点头；红血状态下击破丹羽长秀。





自创武将·刀	
武器名称	童子切安纲（普通型/红莲）
入手关卡	关ケ原の战い（西军）
附带技能	天击2、地风3、天风3、神风3、[illegible]
关卡任务	击破福岛正则，井伊直政，[illegible]姬；黑田长政接近左近前[illegible]半藏，皆川广家[illegible]
击破效果	开始8分钟内击破[illegible]本多忠胜[illegible]

自创武将·枪	
武器名称	[illegible]（普通型/闪光）
入手关卡	[illegible]の阵（德川军）
附带技能	猛攻2、地击3、天击3、骑击3、骑风3、秘技2
关卡任务	[illegible]重成和后藤又兵卫，控制大筒掩护工作队长任务成功，[illegible]击破真田幸村和くのいち，成功阻止立花宗茂和加[illegible]合流，甲斐姬接近德川秀忠前，将其击破。
击破效果	开始5分钟以内击破仙石秀范，不使用携带道具击破长宗我部盛亲；德川据点数9以上，击破塙团右[illegible]，连击数300以上击破大野治房。

自创武将·薙刀	
武器名称	护良真守薙刀（普通型/烈空）
入手关卡	长谷堂の战い（伊达军）
附带技能	天击3、天风3、天流3、霸流3、怒发2、立志2
关卡任务	击破前田庆次，在上杉景胜突破长谷堂门前将其击破，击破水原亲宪和甘粕景继，再次击破前田庆次。
击破效果	500连击以上击破上泉泰纲，12分内击破绫御前；伊达军据点5个以上击破义秀，无红血状态发生，击破本庄繁长。

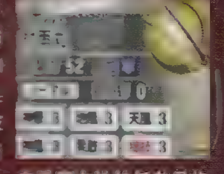
村雨城模式隐藏装备品获得研究

[illegible]，可以获得诸多奖励，只要将被封印狸的塑[illegible]，奖励也会越丰富，奖励是随着净化的"狸"的[illegible]一次后，就会追加奈落难度，在奈落难度中，又会有54个"狸"可以净化，[illegible]奖励会不同。村雨城一共分为"神秘の谷"、"[illegible]の山"、"[illegible]の森"、"[illegible]の社"、"村雨城"和"鹰丸专用关卡"6大关卡，每个关卡中又有2~3个小关卡，每个小关卡中都有3只狸可以净化，屏幕右方有明显的显示，而且3只[illegible]也是从左到右相对应的，方便玩家来收集。其中"鹰丸专用关卡"的开启与[illegible]净化数量相关，详见下表。

净化狸数对应的奖励一览

净化狸数	获得奖励	狸	[illegible]
7	10万石[illegible]	[illegible]	获得奖励
13	鹰丸专用关卡[illegible]出现	3	自创武将形象可以使用"青雨城主"
16	素材[illegible]	10	鹰丸专用关卡"谜の武士たち"出现
20	15万石[illegible]	18	自创武将形象可以使用"赤雨城主"
26	鹰丸专用关卡[illegible]出现	[illegible]	鹰丸专用关卡"谜の强者たち"出现
29	素材"绿"[illegible]	[illegible]	自创武将形象可以使用"绿雨城主"
33	模拟演武模式[illegible]	[illegible]	鹰丸专用关卡"谜の猛将たち"出现
39	素材"黄"小10个	46	自创武将形象可以使用"桃雨城主"
46	鹰丸专用关卡"谜の[illegible]たち"出现	[illegible]	[illegible]

鹰丸稀有武器——村雨丸入手方法



鹰丸的村雨丸，是普通难度的专用关卡"谜の猛将たち"过关后的报酬，开启这个关卡需要净化46只狸，开始视为游戏中最难的一关技术考验关。地图1绫御前任务中的操作要求依次是：连击数不中断击破5名敌人，用无双奥义·皆传击破10人，达成50连击，达成200连击，最后击破上杉谦信。地图2立花宗茂任务中的操作要求依次是：连击数不中断击破30名敌人，达成400连击。然后会有分支出现，走地图左边的任务是将"加藤清正"和"福岛正则"同时击破，其中两人被击破时间不能间隔超过2秒。走地图右边的任务是要求不中断连击，一直将石田三成击破，最后是要求击破くのいち的本体，夺回"幻の茶器"。

最速马鞍——松风鞍入手方法

松风依然是本次最高级的马，松风鞍需要将村雨城（普通）里摆放的全部54个"狸"净化后入手，其性能为突进力、耐久力、移动速度均为50。松风是战国系列中的代表军马，每作都是综合性能最高的，只是本作中没有了放生月毛，更体现出了松风的独一无二。只不过入手方法比前几作都要复杂。在没有松风之前，可以先骑白云和三国黑替代。

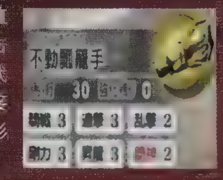
破坏力之最——熊鞍入手方法

本作的普通马鞍都是在战斗中，随机获得玉手箱入手的，获得以后的马鞍不会破弃掉，所以只要有耐心，就能将所有普通马鞍入手。熊鞍是稀有鞍，需要将村雨城（奈落）里摆放的全部54个"狸"净化后入手，突进力60、耐久力60、移动速度27，熊在双打时可以两人同乘，而且通常攻击自带修罗属性，只是移动速度过于缓慢。

最强铠甲——夜叉威胴足具入手方法

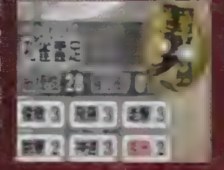
本作稀有防具[illegible]，分别是夜叉威胴足具、罗刹威胴足具、不动瓢笼手、金刚瓢笼手、孔雀灵足和迦楼罗灵足。其中夜叉威胴足具是本作的数值上的最强铠，是奈落难度的专用关卡"谜の猛将たち"过关后的报酬。具体的过关方法和"村雨丸"的入手方法基本相同，最后需要击破くのいち本体的时候，推荐用无双奥义·皆传同时轰杀三名くのいち。

防御最强笼手——不动瓢笼手入手方法



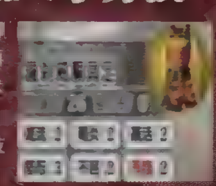
不动瓢笼手是本作中的稀有笼手，不动瓢笼手是数值上最强的，马术+30，附带技能是：骑战3、连击3、乱击2、[illegible]力3、升龙3、骑神2。入手关卡是奈落难度的"谜の武士たち"，过关即可得到，这关比较简单，地图1里分别接触各个NPC并一一击破，地图2里，最好将武田信玄、上杉谦信和北条氏康逐一击破，如果被群殴，会比较苦手。

防御力最强足袋——孔雀灵足入手方法

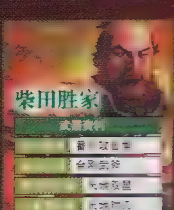


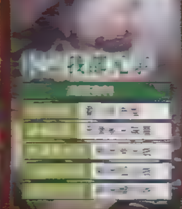
孔雀灵足是本作中数值上的最强足袋，敏捷性+28，附带技能是：俊敏3、飞燕3、走击3、跳击2、神速3、疾光2。入手关卡是奈落难度的"谜の强者たち"，也是过关即可获得。地图1需要保护阿国寻找庆次，途中一一击破来袭的敌将，地图2需要保护浅井长政和阿市到达脱出地点，中途要多多利用反弹敌人的弓箭波动弹来保护NPC。

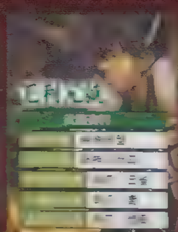
其他次级稀有类防具装备品入手方法



罗刹威胴足具是普通难度谜の强者たち过关获得，性能防御力+26，附带技能是：灭流2、阳炎2、药活2、坚忍3、不屈2、再临2。金刚瓢笼手是普通难度谜の武士たち过关获得，性能马术+27，附带技能为灵验2、高扬2、目利3、真眼2、[illegible]2、觉[illegible]2。迦楼罗灵足是桃雨城[illegible]过关后获得，[illegible]，附带技能有：飞[illegible]2、飞[illegible]2、瞬[illegible]2、瞬[illegible]、[illegible]、[illegible]。







一七曜入的无双珍宝盒，其中包含游戏本体、设定画集、限定版经典手柄、甲斐姬PP版、迷你人偶、游戏音乐精选CD，可以说是系列史上最厚道的

NINTENDO Wii	本刊译名：圣恩传说		2009年12月10日	
	RPG	NBGI	7329日元	日版
	DVD	1人	480p	12岁以上

System 基本操作(经典手柄及PRO)

本作虽然是Wii的专用游戏，对应Wii的体感操作器，但也同时对应“经典手柄”和“经典手柄PRO”，而对于手上有经典手柄或经典手柄PRO的玩家来说自然是更加方便，毕竟本作还是一款操作很正统的RPG。

摇杆	左摇杆	角色移动
A+摇杆	A+左摇杆	アーツArts技
B+摇杆	B+左摇杆	バーストBurst技
A+B（长按）	A+B（长按），或L键	秘奥义
Z	Y	防御
减号	加号	挑衅
Z+摇杆，或连拨摇杆	Y+左摇杆，或连拨左摇杆	瞬移
C+摇杆	R+左摇杆	切换目标
方向键	方向键	切换角色
1	减号	切换角色操作模式
加号	X	菜单

System 本作战斗系统名词详尽解说

本作的战斗系统方面，游戏采用的是所谓的“SS-LMB”（Style Shift Linearmotion Battle System）战斗系统，玩家除了可以跟之前系列一样自己来组合普通技以及各种技跟术的连携之外，还新加入了可以在自由切换变化两种战斗设定的切换要素。举例来说，玩家可以在体感操作器或经典手柄中的“A”跟“B”钮分别设定两种技术，并利用“A”来启动打击术技、“B”来启动剑术术技等等的切换操作。除此之外，在本作中玩家跟敌人角色之间的“站位”也将是重要因素，这一点相信玩家在实际游戏中会慢慢了解。

Chain Combo

本作也将使用Chain Combo（CC）系统。CC是进行攻击等行动所必要的一种能力数值。只要还有CC.就可以进行各种连续的行动。不同的行动所消费的CC值也不一样。消费掉的CC只要停止行动就会立刻恢复到最大值。

遇敌方式

本作采用的是可见式遇敌。接触敌人背后进入战斗，我方的**エレス**槽上升，以及战斗开始时底限CC+1；被敌人接触自己背后进入战斗，则敌方的**エレス**槽上升。关于这一点，是取得战斗主动的必要技巧，大家必须留心。

エレス槽

根据角色战斗中的回避和防御的成功而大幅上升。**エレス**槽蓄满后，会在一定时间内保持**エレスライズ**状态，CC全开，并可以释放秘奥义，需要注意的是，上述特征敌人同样具备，关于这一点大家也必须要注意。

Arts（アーツ）技

本作这次的战斗攻击方式分两种，分别是Arts技和Burst技。而这里首先要说明一下的是Arts技，玩家可以通过A键和方向键的组合在CC值足够的情况下，通过按CC1-CC2-CC3-CC4等的顺序进行连续技攻击。

Burst（バースト）技

·需要阿斯贝尔处于拔刀状态（需要消耗1CC）。拔刀术攻击范围广且很强[illegible]，但出招空隙也很大。因为是给予的[illegible]，[illegible]在对付防御高但术防御不[illegible]效。另外使用拔刀术时[illegible]身。

↑拔刀术攻击范围广而且也很强力。

System 系列传统系统——称号收录

与系统传统一样，满足特定条件可以获得“称号”，每个称号都拥有[illegible]装备技能。角色装备上称号即可获得这些装备技能的效果。另外装备上称号[illegible]战斗，获得技能点（SP点）。获得一定的SP后，称号会升级，升级后就能学会[illegible]些技能。学会的技能即使把称号换下也能继续发生效果。

System 物品炼成壶エレスポット

将道具装在**エレスポット**上，会发生各种对冒险有帮助的效果。发生效果[illegible]会消费能量。能量在城镇里的商店可以进行补充。能够装的道具数量和能量上限值都会随着**エレスポット**的使用次数的增加而增加。**エレスポット**上可以装以下4种道具：料理、消费道具、合成素材、魔导书等，满足条件就会发生效果。由于是消费能量产生效果，所以得到过的东西即使现在没有也能装上去。

会有什么可以阻止命运之轮的转动……

本作的最速主线流程攻略尽收眼底

由于篇幅原因本次未收录支线剧情，故本攻略主要是以线性流程为主。但必须要指出的是，在游戏进行过程中，如果不知如何发展了，那可以按下Y键，这时系统会给玩家相应的提示，这对玩家是很有帮助的。另外，地图中的闪光点代表该处存在着道具，并且每过一段时间就会再次刷新，因此玩家可以反复回收。还有一点是关于金钱方面的，故事进行到一定阶段后便可以启用二元改造（合成系统），而合成出来的一部分物品除了可以卖钱外并无他用，所以遇到这种情况时尽管放心地去卖就可以了，也是迅速致富的不二法门。

ラントの里山

A.开场之后经过一场简单的教学战斗后继续走上面有个SAVE点，往前触发剧情。

B.之后索菲加入队伍[illegible]，往回地方走到出口按Z键可调查[illegible]左边是不能通过的，但可调查路边[illegible]之后继续往前走SAVE点有小剧情进入[illegible]

入手道具 **アップルグミ×3 / ガラスフィア / ライフボトル**

ラント

A.调查苹果树能获得「リンゴの木」。

B.回到风车附近可获得[illegible]收集「守护风伯」。

C.回到自己家可调查[illegible]可获得怪物图鉴，2楼的话可收集[illegible]剧情「绘画」。

入手道具 **アップルグミ / ウメボシ / ポーク**

西ラント道

A.[illegible]路上发光点[illegible]

B.调查旁边的树可收集[illegible]剧情触发「グミの木」。

C.[illegible]可获得二元改造（合成系统）。

入手道具 **ガラスフィア / ライス×5**

東ラント街道

A.[illegible]剧情，出门口剧情索菲得[illegible]

B.[illegible]附近可获得新的魔法卡NO:01。

C.继续前走剧情进入战斗，但只是杂兵很容易对付。

入手道具 **アップルグミ×2 / グミの实**

ラントの里山

A.走到恢复体力小池的地方能获得收集点「**愈しの涌き水**」。

B.看花的地方发生剧情进入BOSS战。

ラントの里山 崖下

A.剧情掉下后需要往上爬王子同时加入战斗。

B.调查鸟巢能获得收集点小剧情「何**かの**巢迹」。

C.SAVE点附近的战斗结束后，往根的地方爬上去剧情三人获得新的称号剧情后跑回去村庄。

入手道具 **ウメボシ×3 / ライフボトル×2 / ガラスフィア**

东ラント街道

入手道具 **ガラスフィア / マニュアルの书 / 300ガルド**

バロニアへの联络港

入手道具 **ライス / のり / パン×2 / レタス×2**

バロニア

A.到王都后直奔港口，找士兵对话后发生剧情。

B.左边的路上去，武器店及骑士学院门口均可触发剧情。

C.回到大辉石的地方调查收集点「大翠绿石」。

入手道具 羽根 / **トマト / ライス×3 / パイシート×2 / タマゴ×2**

北バロニア道

入手道具 **ガラスフィア / ビ－フ×2**

バロニア

A.旅馆触发剧情，入驻之前可到二楼左边的房间进去得到道具。

B.圣堂入口附近调查流水有收集点可得「免罪**の水**」。

入手道具 **のり×3**

王都地下

A.右边有隐藏通路，顺便回收宝箱。

B.有个推不动的门可触发小剧情，到最内部的地方剧情之后进入战斗，好在敌人不是很强。

入手道具 500**ガルド / ガラスフィア / ライフボトル / アップルグミ×3**

ラントの里山

A.进入7年后剧情，龟人附近有花的地方调查收集点「**モリノ**花」。

B.过桥后右边的石头推下去，跳回之前的地方回收路上的宝箱。

C.来到村子后触发剧情进而进入战斗。本战敌人攻击会出现弹刀,攻击几次后剧情切换富　　辈竺褪榭孟　莺缶缜椤　入手道具 800**ガルド**、木片、**アイアンウエア、アップルグミ**×3、欠け**た**爪

北バロニア道

A.左边农田附近能找到收集点可触发小剧情「茶细」。

B.半路触发发剧情，旁边的草丛中有NO:02的卡。

C.提示下这里的宝箱在7年后的现在全部更新过了，注意回收。

入手道具 **ポ－ク×2 / パスタ×2 / パイシート×3 / アップルグミ×2 / 360ガルド**

バロニア

A.卖雪糕的地方可触发收集点和小剧情「**アイスキャンディー**」。

B.推荐在城内多走动一下，回收一下道具。

C.在以前大辉石进入的附近有个隐藏宝箱能获得NO:30的卡。

D.骑士学校门口附近能找到收集点「传说**の**校长**の**像」。

E.教官室内有个密码的宝箱密码是：「**タカラバコ**」。

F.和旅馆的人对话能完成委托的任务可提高SP点。

G.来到港口给小龟人起名字可获得贵重品。

入手道具 **もじくんのぬいぐるみ / エリクシール / ナイトリリーの种 /** 骑士团の书类 **/ アイスキャンディー / おにぎり / アワーグラス / パイシート×3**

东ラント街道

入手道具 羽根 / **ぼろぼろの**齿 / **パン**×3 / 540**ガルド / アイアンホルダー**

北ラント道

入手道具 **プリティリボン** / 1000**ガルド** / 180**エナジー** / 名**もない**实 / **ライフボトル**×2 / 毒针 / **ポイズン**

System 二元改造（合成系统）

在商店里可以花钱把两个道具进行合成，产生新的道具。也可以把两个道具特定的素材抽取出来进行同化。故事进行到一定阶段后便可以启用二元改造（合成系统），而合成出来的一部分物品除了可以卖钱外并无他用，所以大家可以适当卖掉一些。

种类	备注
调合	使用2个消费道具和素材[illegible]消费道具。
料理	食材之间或者与料理合成，[illegible]道具。
强化	武器防具等装备品与矿石碎片进行同化，提升装备品的能力，[illegible]殊效果。强化过的装备品，装备[illegible]进而可抽出宝石的状态。
抽出	熟练武具之间进行同化，[illegible]的状态。
融合	宝石之间进行合成，作出继承各自特性的新宝石。
改造	装备品与素材进行合成，得到[illegible]装备品

System 与DS进行连动共同冒险

玩家可从本作下载迷你游戏到DS上，进行探索宝藏的冒险。将获得的宝物以及记录保存于Wii本体中的话，就可在本作的本编中购买了。此外，迷你游戏也会作为DSi Ware游戏「**かめにんマーチャント**[illegible]」来单独发售。

System 通关特典及隐藏要素提示

[illegible]エキストラ选项，[illegible]音乐和过场动画，而游戏[illegible]会追加一种。除此之外[illegible]等要素及传说系列的传[illegible]グレードショップ也是同样收录[illegible]一点限于篇幅原因，本次无法全部罗列，暂请玩家自行探索。

チェック / パナシーアボトル×2 / プリティアンクレット / エナジーボトルC

北ラント道

入手道具 ライフボトル×2

海边の洞窟

A.跳进水里潜入通过，留心回收水中的箱，不久后得

到「光灵虫の栖家」和「毒海藻」。

B.之后进入BOSS战，BOSS攻击是全范围且会有杂兵干扰，装备上抗毒装备，把战术先设置成恢复为主，BOSS一招基本能上100伤害，胜利后剧情等待到晚上可出洞穴。

入手道具 1500ガルド / アップルグミ×3 / スチールホルダー / リキュールボトル×2、エナジーボトルC / ライフボトル×3 / 1125ガルド / ダークボトル×2 / 210エナジー / ホーリィボトル×2 / マスタリーC

北ラント道

A.出洞后海边有个宝箱继续上去后剧情。

B.在营地附近调查能获得收集点和小剧情「争いの名残り」。

C.开启附近宝箱后往下直走下去，回到分叉路口附近能触发小剧情继续向王都地下前进，并得到「大きな何かの骨」。

入手道具 720ガルド / 毛皮 / 单なる骨

南バロニア街道

A.经过出口后在交叉路口的地方剧情，进入战斗胜利后可先在附近购买些装备。

B.继续走能触发剧情再往下走，帕斯卡尔加入来到遗迹入口。

入手道具 レッドリボン / パラライチェック / パスタ×3 / 羽根 / さびた钉 / 658ガルド

ウォールブリッジ地下遗迹

A.下层走到SAVE点的附近进入BOSS战，只要攻击尾部就行了。

B.调查浮空的石头获得收集点「寡默な石」。

C.来到要接近出口的地方可以往回走，有三个分段有一个是上，另个传送点到ウォールブリッジ现在上不去但有小剧情，左下走的话直接回到出口。另个浮动石头可传送到另一条路，虽然也是回出口的但这里有几个可挖的宝箱记得要回收。

入手道具 レッドパヒューム & 255エナジー / 固结する结晶 / フラワーアンクレット / 自给の魔导书 / スチールウエア / ライフボトル×3 / パナシーアボトル×2 / バーニングチェック

グレルサイド街道

入手道具 1920ガルド / 润いし结晶 / ピーチグミ×2

グレルサイド

A.旅馆小道的地方可获得收集点「荣光の钟」。

B.附近有个卖魔导书的开价要50000，再对话可3000元购入。

C.在旅馆后门进入有个宝箱能获得公主书。

D.仓库的宝箱内能获得NO.31卡。

E.这里中间靠左边的草中能获得NO.07卡。

F.右边能获得收集点「ニンジン」。

G.与女仆对话后分别获得NO:22、23、26、27卡。

H.海边有个瓶子调查能获得收集点「流れ着いた手纸」。

I.デール公爵邸2楼里面有个密码宝箱密码是「4」。

入手道具 ナノハナの种 / インプぬいぐるみ / 金运の魔道书

ウォールブリッジ

A.先前ウォールブリッジ遗迹不能通过的地方现在可以通过了。

B.出门后来到北边内部，在最下层出去直走的方面里面调查能获得收集点「三百年樽」。

C.剧情后进入BOSS战，教官攻击力很高，最好设置成75%防御恢复，好在BOSS的HP并不高。

D.战斗结束后走到2层出去广场中间触发剧情。

入手道具 エルブンマント / 暗这い寄る结晶 / 技能の魔道书 / チタンホルダー / アップルグミ×4 / 2100ガルド

南バロニア街道

入手道具 ピーチグミ×3 / アワーグラス / パナシーアボトル×3 / ライフボトル×3 / エリクシール / オールディバイド / アップルグミ×3

王都地下

A.回到小时候给袭击的地方，上面可推动石头进入。

B.SAVE点附近推动石头地方进入有收集点「もなき者の墓标」。

入手道具 无伤の魔道书 / 谜の液体 / コアのちり / 240エナジー

バロニア城 隐し通路

A.途中会有个收集点「2つの壶」附有小剧情。

B.注意回收这一带宝箱。

入手道具 ピーチグミ×2 / マスタリーC / 蓑ける结晶 / 深渊の魔道书

バロニア城 内部

A.SAVE点附近有个收集点「はじまりの国旗」。

B.继续向前进入BOSS战，BOSS除了她的秘奥义外其他攻击威胁都不大，特别是在刚才刷下级后BOSS会显得很弱。

C.消灭后先刷下附近的宝箱，之后来到大门先SAVE。上去后再次BOSS战，难度在于刚体时间比较长，秘奥义攻击力也比较高，最好保持满HP状态。

入手道具 ライフボトル×3 / ルーンウエア / 315エナジー

西ラント道

入手道具 うろこ / ライス×3 / ピーチグミ×2 / 1600ガルド / 贝壳

オル・レイユ

A.龟车附近有个宝箱能获得NO:32卡。

B.楼梯边上发现密码：「カメニン」。

C.出口附近调查白色石头获得收集点「真实の岩」。

入手道具 ライス×3 / 魔法カルタNo.32 / アマリリスの种 / タマネギ×3 / 间食の魔道书

ストラタ岩石沙漠

A.仙人掌的地方能获得收集点「ストラタサボテン」。

B.再走前面右边尽头的地方能获得NO:08卡。

C.右边有个遗迹的道路，敌人较强可以先不过去拿道具。

D.在中间左边的地方能获得NO:20卡。

入手道具 1440ガルド / 羽ばたける结晶 / チタンアンクレット

セイブル・イゾレ

入手道具 スパイスセット×3 / ガーベラの种 / 魔法カルタNo.16、19 / 小食の魔道书 / 魔法カルタNo.33

ストラタ大沙漠・东

入手道具 リキュールボトル×2 / 野菜セット×2 / 1080ガルド / 燃え盛る结晶

ユ・リベルテ

A.旅馆旁边调查雪人能获得收集「快适deスノーマン」。

B.总统府门口调查喷泉附近获得收集点「大喷水」。

C.总统府内宝箱密码是「デュープルマル」。

D.这一带建议多走动调查一下，有不少小剧情发生。

入手道具 チーズ×3 / タマネギ×3 / チーズ×3 / ラサンブルの种 / 铁锁の魔道书 / バウルぬいぐるみ

ストラタ大沙漠・西

A.调查沙人可获得收集点「砂人」。

B.在很多废墟的地方中的发光点能找到NO:10魔法卡。

入手道具 1151ガルド / シルバーホルダー / オレンジリボン / ストーンチェック / 吹き荒ぶ结晶 / 上石材 / コアの欠片

ストラタ沙漠遗迹

入手道具 レッドマフラー / フリーズチェック / 灵凭きし结晶 / バトルウエア（黄，赤，青，黄）/ 4680ガルド / 水绢の生地

ストラタ大沙漠・北

A.左方能触发收集点「カラ井户」，注意这里会引发战斗。

B.调查仙人掌获得NO:11的魔法卡，之后来到港口。

入手道具 2080ガルド / ムーンアンクレット / シルバーフレーム

ユ・リベルテ北の港

入手道具 白ワイン

斗技岛ライオットピーク

A.旅馆的宝箱能获得NO:35的魔法卡。

B.调查靠右边的火柱可获得收集点「战士の记忆」。

C.报名点右上有个密码箱密码：「ライオットピーク」

D.和中间服务台对话选择4连战。

入手道具 沈丁花の种 / 赤ワイン / 魔法カルタNo.35 / 代谢の魔道书

ベラニック南の港

入手道具 ライス×3

フェンデル国境地

A.出口附近有个发光点能获得NO:12的魔法卡。

B.再前走有个树的地方能获得收集点「モモの木」。

C.和右边的路人对话花1000元就能通过边界回到老家。这里可以把一些流程中的分支清一下。

入手道具 上质な毛皮 / 无名の实 / 鳞つく结晶 / 2520ガルド / グリーンリボン

ベラニック

A.靠近小孩的一个转弯口右边死角能在箱内找到NO:36，从民屋穿过去后交给小孩1000元，靠森林的地方触发剧情。

B.在舞台有个门进入后在里面发光点找到种子。

C.这过程中的宝箱密码：「ストラテイム」。

D.黑色箱子内能找到公主物语系列，再到刚才拿种子的地方触发收集点「カイガの台本」。

入手道具 魔法カルタNo.36 / 野菜セット / ブッシュベイビー / スプーン / 振入の魔道书 / ニフエルムの种

フェンデル山岳トンネル

A.路上发光点能找到NO:13魔法卡。

B.左边尽头调查树获得收集点「冰树」。

入手道具 ダークボトル×2 / プラチナウエア / ライス×3 / リーフパフューム / リキュールボトル×2 / 3240ガルド / グレープグミ×2

フェンデル高原

A.直路前进，靠右边的蔬菜地方获得收集点「**キャベツ**」。

B.发光点上能找到NO:14的魔法卡，之后进入港口。

入手道具 **ウィークチェック / ゴールドホルダー** / 2880**ガルド**

ザヴェート港

入手道具 **パイシート**×3

ザヴェート

A.剧情后入手「**すすけた**部队证」。

B.民家附近调查得到「**マトリョーシカ风置き物**」。

入手道具 魔法**カルタ**No.37 / **カニ**×2 / **お姫様物语**杰作选

ザヴェート山

A.前行不久发现收集点「**カボチャ**」。

B.简单战斗过后向**アンマルチアの**里前进。

入手道具 **ライフボトル**×2 / **グレープグミ**×2 / 正目材 / **ゴールドフレーム** / 3670**ガルド** / **きれいな**羽根 / **ブルーマフラー** / 形无**き**结晶

アンマルチアの里

A.帕斯卡尔房间内找到收集点「**ロボットペット**」。

B.宿屋前的喷水处找到「**チョコレートの**喷水」。

入手道具 **ドリル** / 采掘**の**魔道书（密码：「**ガウス**」）/ 魔法**カルタ**No38 / **ミルク**×3 / **マムシソウの**种

ザヴェート山

入手道具 **フェイク** / 495**エナジー**

スニーク研究所

A.左边的门里把红色方块推在一起，拼成一个圆的图案，然后启动左边的装置开门，后面几层同理。

B.SAVE点后BOSS战，注意此战有杂兵干扰，而BOSS的攻击力和HP都比较高，必须针对弱点攻击。

C.胜利后**フーリエ**出现，剧情后回王都打听火之大辉石的具体地点，此时可以从旁边的电梯直接到迷宫入口。

入手道具 齿车 / **グレープグミ**×3 / **パナシーアボトル**×2 / **スターアンクレット** / **オールディバイド** / **プラチナホルダー** / **オレンジマフラー** / **ホーリーボトル**×2 / 525**エナジー** / 折**れた**刃 / **チョコバナナ** / 发见**の**魔道书

フェンデル政府塔

入手道具 **ピーチグミ**×3 / 3500**ガルド** / **アワーグラス** / **エナジーボトル**C / **グレープグミ**×2 / **カモミール**

冰海への道

入手道具 造**られし**结晶 / 2381**ガルド**

フェンデル冰山遗迹

A.进入后用冰块撞冰柱，可以反复如此。

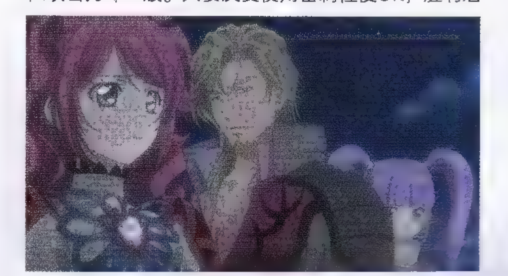
B.SAVE点后到大辉石处进入BOSS战，BOSS较强，建议先把会放魔法的小兵干掉，然后再集中攻击。

C.胜利后得到英知**の**藏的钥匙，再次出发去**アンマルチアの**里。

入手道具 **グレープグミ**×2 / **リキュールボトル**×2 / **マジカルパフューム** / **なかなかの**骨 / **うずしお**贝 / **エレメンタルリボン**勇猛**の**魔道书 / 585**エナジー** / **パナシーアボトル**×3 / **マスタリー**C

世界の中心の孤岛

先记录，然后上来就是BOSS战。BOSS的HP虽多，但攻击力却一般。只要反复使用雷属性便OK，胜利后索菲重伤。在这之后会有一些分支剧情。



未开の雪道

入手道具 **ミルク**×3 / **ルーンアンクレット** / **グリーンマフラー** / **とがった**爪 / **リキュールボトル**×2 / 5400**ガルド** / 野菜**セット**×3 / **シールチェック**

雪に闭ざされた遗迹

A.从中间进去打开电源并调整装置开门。

B.把两边的门中装置全部打开，然后BOSS战。

入手道具 **グレープグミ**×3 / **セクシーパフューム** / **ミスリルウエア** / **カースチェック** / **デンジャラス**液体 / **ゴーグル** / 660**エナジー** / 土精**の**器 / 成长**の**魔道书 / **マジカルリボン**

海边の洞窟

A.到穿梭机那里，跟雪莉娅剧情后回去。

B.在众人的帮助下穿梭机终于成功发生，来到了另一个星球。

13号地区

A.帕斯卡尔获得新的称号。

B.东南部发现收集点「秘密基地」。

入手道具 **ミンチ**×2 / 秘密**の**实 / **マジカルマフラー** / **トウフ**×2 / 5278**ガルド** / **ホーリィボトル**×3 / 最高级**の**毛皮

テロスアステュ

A.用左下或者右下的装置到地下1层，左边到居住区，碰见名叫**エメロード**的当地人，会告诉大家索菲真实的身份。

B.要修复需要去研究设施，出去到13号地区右方传送到研究设施。

入手道具 魔法**カルタ**No.39 / **ナモナキハナの**种 / 热血**の**魔道书（密码：「**エフィネア**」）

コーネル研究设施

A.先到上层开门，然后在沿路的房间里拿1个充好电的电池，跟电梯前没电的电池交换，之后再去拿1个充好电的电池。

B.电梯下到地下1层，右边走，跟刚才一样到上层开门。依然是换电池，然后用电梯回1层，再拿1个充好电的电池。

C.地下2层，SAVE点右边，剧情过后电梯前交换电池，然后用电梯回1层，再拿1个充好电的电池。

D.地下3层，右边走，跟刚才一样到上层开门，电梯前换电池。

E.地下4层，SAVE点右边，剧情，开始修复索菲。开始BOSS战。

F.研究室剧情后，索菲归队。为了突破那个岛，要去军事基地找穿梭机的零件。先回**テロスアステュ**休整一下，然后去13号地区的最东边，进入66号地区。

入手道具 地下1层：**グレープグミ**×2 / 置换**の**魔道书 / **エナジーボトル**C / 地下2层：**レアホルダー** / **オールディバイド** / 圣木**の**金枝 / 美丽**な**羽根 / 地下3层：705**エナジー** / **ミスティアンクレット**

66号地区

这里的敌人强度很高，大家要小心。

入手道具 **ライフボトル**×2 / **エンシェントクロース** / **すごい**骨 / **ナットウ**×2 / 皇帝**の**爪 / **エリクシール** / **ライス**×2 / 4660**ガルド**

ハシス军事基地

进去后左边走调整墙壁之后，一直往右边走，调节机

关到上层。把红色调到最右边，进门后把中间绿色的调整到最右边，从上面绕过去，再去上面一层。上一层把绿色调到最左边，然后左边走，然后把中间绿色的调到最左边，之后左边走，绕到上层，一个有发现物的房间，把上面的机关左拉，下面的右拉。然后往下走，通过绿桥进门，前面就是记忆点，之后BOSS战。

入手道具 **モノクル** / **アワーグラス** / 朽**ちた**剑 / **マスタリー**C / 强运**の**魔道书 / **パナシーアボトル**×3 / **ストレンジギア** / **ダンディパフューム** / 4400**ガルド** / 750**エナジー**

ラムダ茧

A.先按赤，青，青，赤的顺序，然后是青，赤，青，赤。

B.然后再青，赤，青，赤，青，青，赤，青，赤，青。被吸上去后回到刚才的位置便OK。

C.最下面BOSS战，用弱点属性来攻击，特别要注意BOSS的秘奥义。

D.第二场BOSS战，还是针对弱点攻击，此战较上一战容易。

入手道具 **リキュールボトル**×2 / **アルカナボトル** / **エナジーボトル**C / **ライフボトル**×3 / 5200**ガルド** / **グレープグミ**×3 / 780**エナジー** / 锻冶**の**魔道书

ガルティアシャフト

A.终于来到故事终盘，这个迷宫比较有意思，可以捡到**アリトモス・コア**，能启动一种特殊的机器人，将其击倒后能得到不错的道具。

B.上层构造比较简单，是一直线。SAVE点后是中BOSS，比较弱。

C.把绿，黄，粉的水晶放回对应的台座上，这样对应颜色的路才能走。然后有几个能调查的台子是控制大球的，不要让大球挡路。之后传送到一个四周都是传送点的大平台上，多了几种颜色的路，不过方法与前面一样。

D.最下层基本全是传送装置，期间也有一些强力战斗，不过都已经是最后了，大家就不用犹豫了，然后

迎来最后一个SAVE点。

BOSS战1 BOSS的弱点是暴星，斩击和冻结，因为要二连战，所以打的时候留点余力。

BOSS战2 BOSS攻击力高，判定范围也大，只是速度不够快，但由于HP高达10万，所以大家要做好持久战的准备，击败之后迎来结局，还是请大家自己欣赏。

入手道具 （上层）**レッドセージ** / 7267**ガルド** / **アリトモス・コア** / **オールディバイド** / **グレープグミ**×3 / **アリトモス・コア** / **アワーグラス** / **ライフボトル** / 825**エナジー** / **ホーリィボトル**×3 / 铁壁**の**魔道书 / 7830**ガルド** / **エナジーボトル**C / **アリトモス・コア** / **アワーグラス** / **レッドラベンダー** / **エリクシール** / **ライフボトル**×2 / **レッドローズマリー** / **マスタリー**C

（中层）**レッドベルベーヌ** / **アリトモス・コア** / **パナシーアボトル**×2 / **デュアリティ** / **リキュールボトル**×2 / 840**エナジー** / **マスタリー**-EX / **レッドカモミール** / **エナジーボトル**EX / **アリトモス・コア** / **レッドセボリー** / **ライフボトル**×3

（下层）**アリトモス・コア** / 870**エナジー**

驾驶火车周游世界，全新的神奇道具和谜题，热血沸腾的最终战！

DS版正统赛尔达系列的第二作，虽然主角和背景都发生了很大的变化，但是游戏中能够感受到前作幻影沙漏的影子，只不过是将船换成了火车。这次应该是系列首次先发售欧美版后发售日版，由此也能看出如今几大游戏市场地位格局的变动。赛尔达公主首次以伙伴身份协助林克展开冒险，灵魂之塔与五大神殿的集中发散式迷宫设计有别以往，利用附身不同能力幻影铠甲解谜的设计也很独特。本作的游戏流程意外的厚道，除了保留了各项经典收集要素之外还新增了捕兔和邮戳收集系统，绝对会让你感到心满意足！ □文/北斗

THE LEGEND OF ZELDA Spirit Tracks

NDS	本刊译名 赛尔达传说 灵魂轨迹			
	动作角色扮演	任天堂	39.99美元	美版
	卡带	1-4人	1Gb	全年龄

赛尔达公主登场！附身铠甲协力冒险

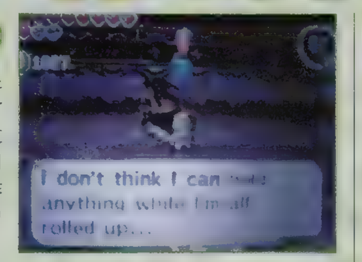
本作中最让人惊喜的一点，就是赛尔达公主正式作为林克的冒险伙伴登场！尽管系列的名称一直都是"赛尔达传说"，然而每作真正的主角都是林克，赛尔达公主的戏份则总是很少。尽管之前也有"公主"身份的角色作为伙伴登场过，那就是泰特拉（Tetra），然而真正的赛尔达公主能够成为伙伴，绝对是系列首次！

游戏的迷宫共分为两大类，一种是在五大神殿中，此时公主不会登场，另外一种就是灵魂之塔中的冒险以及最终决战，公主的灵魂都会附身在幻影铠甲中成为林克的强大冒险伙伴。不同的幻影铠甲有着不同的特殊能力，是解开谜题不可或缺的角色，攻击力和防御力也都是绝对值得我们信赖，很好很强大！

系列必不可少的丰富隐藏收集要素！

炸弹的获得与上限追加

最开始需要花500卢比从热气球商人处购买到，初始上限是10个；去Whittleton右上角玩爬山游戏，第一次在1分30秒内通过追加到20个；去海拉尔城右下角的房间玩闯关游戏，通过第2个门后上限追加到30个。炸弹的基本特性是延迟性爆炸，但扔出去途中碰到障碍的话则直接爆炸。



宝藏的收集与火车强化

世界各地的罐子和宝箱里都有，有的地方可以反复随机刷取，宝藏可以去森林地图右下角的Trading Post找Lineback三世换钱，不过建议还是与他对话选择强化火车。火车可以强化的部位包括车头（提升速度）、大炮（提升攻击力）、车厢（提升耐久度）和拖车（提升运载量）。

弓箭的获得与上限追加

火神殿击败小BOSS后获得，初始上限是20支；去Goron Village商店购买，增加到30支；去Papuchia Village玩射击游戏，3000分以上追加到50支。弓箭在射击的时候，直接点一下就可以射出去，但也可以点住屏幕不动，此时就能进行瞄准射击，利用这个技巧可大幅提升攻击精准度。

兔子捕捉

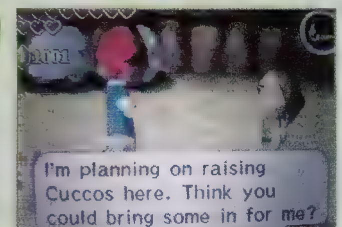
在Rabbitland Rescue获得网后就可以去世界各地捕捉兔子，一共有5大种。在大地图上偶尔会看见有兔子躲在石头后面，先用炮击毁石头就会进入捕兔模式，此时需要在限定时间内用网捉到兔子，越往后越难。随便捉到5只可以得到1个心作为奖励，将5个地区各抓10只兔子就会学得剑技1。

邮戳收集

收集10个邮戳后与Niko对话得到高级盾牌；收集15个后与Niko对话得到工程师套装；收集全20个后学会强力回旋斩。游戏中可供收集的邮戳一共有20个，分散在世界各地，有几个邮戳需要完成分支任务获得隐藏轨道碎片开启新地点后才能前往获得，这一点需要多多留意。

分支任务

随着剧情的进行各个地区会逐渐开启分支任务，5个神殿全通后也就全部开启完毕，可以去各个地区的村子里完成分支任务获得奖励。任务类型主要包括运送某人到某地，去某地购买特殊物品再运回某地等等。另外像回最开始的小镇送男孩去乘坐热气球的话还能获得隐藏地图等。



灵魂之塔崩塌后的阴谋！公主与林克联手拯救世界

01 序章

"很久很久以前，世界和平人们安居乐业，后来大魔王Malladus肆虐人间，危急时刻来自天堂的圣人们联手将魔王封印在了灵魂之塔内，自己也因力量耗尽返回了天堂……"

在一个被重复过千万遍的老套故事中，游戏正式拉开了序幕。听故事听到睡着的林克被老师Afanlo叫醒，原来今天是自己从见习列车工程师转正的大日子，需要前往海拉尔城由赛尔达公主授勋。出门后先在村子里逛逛，左上角挂有马蜂窝的树撞一下可以得到收集用的Stalfos Skull，然后需要迅速跑进屋子里躲避马蜂。右边搬开门前拦路的石头后与小女孩对话得到20卢比。去车站，与老师对话后即可以驾驶火车前往海拉尔城了，这里会教你一些基本的火车驾驶技巧，现在还都只能手动操作，时限为300秒。

进城后一直向上走，邮箱前发生剧情，与守卫对话选择yes后进入城堡。一直往上走发生剧情，公主给林克颁发了机师证书，看得出来，大臣很是飞扬跋扈。公主临走前悄悄递给了林克一封信，信中让我们按照指定路线偷偷去找她，此时按方向键的下键可以在地图上将标记记录下来。之后从1楼右下角的楼梯上去，然后贴着右侧的墙边进入公主的房间，对话时选择nope。公主会告诉你最近似乎有不平常的事在发生，大臣又以"安全问题"为理由不让她出去，她想让你带她去灵魂之塔找守卫在那里的Anjean询问一下。同意后获得系列的传统绿色套装。

之后需要带领公主避开巡逻士兵们的视线逃出城堡。第一个场景很简单，第二个场景前半段需要让林克下去与守卫对话让其转过身去好让公主绕过去；后半段需要林克举起石头来到守卫后面砸他一下，然后公主趁其回头查看的时候迅速离开。这里需要熟悉一下控制公主行动的操作，以后会经常用到。

驾驶火车向灵魂之塔进发，半路发生剧情，天空被黑暗所笼罩，灵魂之塔分崩离析，铁轨全都消失不见。大臣与铁爪男乘坐恶魔列车前来，击败林克的师傅后夺走了公主的肉体……

醒来后发现自己和重伤的师傅都躺在城堡左下角的房间内，与公主的老师对话告知真相对方却不相信。出门来到中间会看到公主的灵魂，不过别人都看不见，来到公主房间内与其对话，然后拿起房间内的灵魂之笛准备走密道去灵魂之塔。不过在此之前得先武装一下自己，先去城里买个盾牌，再去城堡1楼右上角的房间内与士兵长对话得到剑，完成练习后从2楼左侧的门下到密道入口。出去后救助正被怪物围攻的士兵，在他的提示下用炸弹花将指定位置的墙壁炸开，进入密道。

进入山洞后，1F需要去右下推石头压住上方的机关，打开门获得钥匙；2F则需要根据石碑上的提示在时限内按照右、上、下、左的顺序击打机关。尽头发现被老鼠吓得不敢动的公主，把老鼠灭掉后她才会继续前进。来到灵魂之塔与先知Anjean对话了解到真相，原来公主的肉体被大臣夺走是为了给魔王复活用。得知此事的公主随即陷入暴走状态，最后决定两人去搜集世界各地的轨道图恢复灵魂之塔的能量运转，阻止魔王复活夺回公主的肉体。

02 灵魂之塔第一大层

向上走进入灵魂之塔1F，刚出门就会遇到幻影铠甲（Phantom），被砍中一下就会死。迅速退回来后与Anjean对话，得知需要搜集三颗光明之泪才能从背后击中它们并让公主附身。返回迷宫，光明之泪在地图上被很明显的标识了出来，右面的那颗需要打开右上方的机关才能获得。获得三颗光明之泪以后，绕到铠甲后面打一下，公主就会附体了。然后二人合力推开大门进入二层。2F需要利用铠甲无视各种地形机关伤害的特性，让公主过去开启机关为林克开路。有一个机关需要两人同时站上去，最后的机关则是让公主走到守门的幻影铠甲身后。最后获得forest rail map。

03 Forest Realm

出塔驾驶火车向新地图出发，先来到中间的小镇，对话后得知穿越迷失森林（Lost Wood）的要点。途中遇敌的话可以长拉汽笛将其吓跑，进入迷失森林后必须按特定的走法才能通过：前三个岔路口选择树杈所指的方向，最后一个岔路口选择树杈所指方向的反方向。

来到forest sanctuary。下方过桥时有一个机关，需要先摘一个炸弹花隔远了扔过去炸开关，然后迅速摘下另一个炸弹花往前跑并炸开对面的墙。石像谜题处是需要将两个面对面的石像连接起来（左上和右下），进入山洞与先知Gage对话，这里要用灵魂之笛演奏他教给你的曲子。可以先在练习模式里多熟悉几遍，这里要演奏的是"红–黄–紫"，然后与其对话正式合奏。注意上屏的谱子，当闪过光后就开始吹，反复三次都成功即可拓宽forest rail map。出洞对着下面的一个雕像吹奏"蓝–红"，学会song of awaking，用它就可以唤醒世界各地包括迷宫中的这种雕像了，它会给你提示隐藏宝箱的地点。

04 Forest Temple

神庙门口唤醒雕像可以学得治愈之歌（song of healing），曲子为"绿–白–绿"，可以在迷宫或是灵魂之塔内恢复一次体力，每个迷宫可以使用一次。

1F去右侧抱起果子砸对面的开关开启桥。右下方击败一波敌人后上楼的门打开。2F向上走，路上紫色的烟雾不要碰，强制遇敌胜出后可以得到道具风扇，用风扇可以吹散紫色的烟雾。吹动上方的风车打开通路回到1F。得到钥匙回入口处开门走左下楼梯来到2F，向上走进入3F。用风扇将果子吹到对面的机关上获得钥匙，回2F打开被锁着的门。此处遇敌；需要等其[illegible]后用风扇把骷髅吹回去[illegible]速跑过去砍之。[illegible]遇到一种[illegible]下会缩成一团变成[illegible]到墙附近[illegible]下角[illegible]墙[illegible]BOSS[illegible]有一个石碑，阅读后开启蓝色的传送阵，用传送阵可以直接回到迷宫入口处，以后所有迷宫都是如此。

BOSS战 一只巨大的独角仙，有两种形态。第一种形态主要是绕着它的身子跑圈躲避其攻击，等起攻击后马上跑到其身后，用风扇吹散其腹部的毒烟，然后迅速用剑狂砍。反复两次后就会进入第二形态，此时它会飞到天上。先是扔3个鼻涕虫下来，此时要迅速将鼻涕虫打成炸弹状态，然后等其俯冲过来的时候用风扇将炸弹吹到其头上炸晕后狂砍之，反复几次即可胜利。体力上限提升一颗心，灵魂之塔恢复了一层。

返回灵魂之塔的途中发现原来地图上的火车都变成了魔列车，被其撞一下就会直接车毁人亡，看清楚其行走路线小心躲避。

05 灵魂之塔第二大层

来到灵魂之塔继续向上爬，首先仍然得拿到三颗光明之泪。熔岩中间的那一颗需要用风扇吹到对面才能拿到，然后随便找一个铠甲附身。有熔岩地形的场景需要先让公主下去，然后让林克跳到公主身上，她就会用盾牌将你扛起来，操纵公主前进即可。5F需要吹动熔岩里的两个风车才能开门，左下角的田字形房间里，与公主分别卡住位把路堵死才能将那个跑得飞快的敌人解决掉。获得钥匙继续前进。6F刚上来就会遇到手持盾牌的鱼人怪，现在只能攻击其背部，让公主在正面与其对持吸引注意力，林克绕到身后攻击其背部。胜利后继续前进，有一种站在移动平台上的敌人先不要管，往右下走，利用地形跳到公主盾牌上将其解决掉。之后通过右下角喷射火焰的机关通道获得钥匙，在第七层获得新地图snow rail map。

06 Snow Realm

与Anjean对话出发，通过左侧的森林前[illegible]原。先去一趟海拉尔城堡，找到伤愈的师傅，[illegible]到最开始的村庄Aboda Village。去niko的房间，和他对话选择第一项就可以获得集邮册（stam[illegible]以后就可以去世界各地收集邮戳了。回车站，[illegible]车加装了一门大炮，这样在大地图上行驶[illegible]攻击敌人以及石头等物品了。出了森林有一[illegible]Rabbitland Rescue，与旁边的人对话后得到捕免[illegible]后在大地图上偶尔会看到兔子[illegible]头打碎后进入捕兔模式。[illegible]

继续前进，左边的[illegible]的村子Ano[illegible]话，它会[illegible]组，[illegible][illegible]sanctuary，里面有一个[illegible]不被石像的视线看见通过[illegible]间下方的石像左侧向上，从[illegible]到中央右侧下方，再从其下方[illegible]经过右上角的石像进入门内。与先知Stee[illegible]进行合奏，曲子是"蓝–白–蓝–红"，成[illegible]前往雪之神殿的途中发现无法通过暴

风雪地带。

回Anouki村，与村长对话得知东面有一个人可以帮助我们过去，向东到达wellspring station，可是这里没有人，调查桌上的地图，将上面三个位置的地点标记到自己的地图上。出来分别前往这三个地点，那人就在其中一处，看到后靠近停下对话后得到通过暴风雪地带的正确路线，标记到自己的地图上。

07 Snow Temple

1F将中间的大铃铛推进凹槽里连敲两下打开通路。进入新房间把石块推到上面两个悬崖中间，然后利用其垫脚跳到对面去。右下角用风扇看准时机将怪物突出的炸弹吹到机关上打开通路。来到B1F，把木箱推到水里然后跳上去，再利用风扇的反作用力前进。先吹动右边的风车开路，上方强制遇敌的房间内的蝙蝠需要先用风扇吹一下才能打，胜利后获得道具回旋镖。用回旋镖打开通路后前往下一层。

回到了1F，用回旋镖绕过墙壁击打机关打开大门，将屋里的小铃铛推到外面的槽内，然后利用回旋镖一次性按照特定顺序敲击铃铛（大铃铛一次、小铃铛两次、大铃铛一次），成功后开启新路。往下的房间内有1个点燃的火柱和4个熄灭的火柱，用回旋镖引火后将地面上的积雪融化露出代表数字1234的[illegible]，然后按照顺序点燃熄灭的火柱。B1F有冷气柱，用回旋镖引冷气将水面冻成冰前进，不过冰面有时间限制，需要迅速通过。往右走打开宝箱获得钥匙，从新路往上遇到身穿冰铠甲的敌人，需要先用回旋镖引火将其铠甲融化后才能攻击。之后需要先引火融化风车上的冰，再用风扇吹动风车才能打开通路。利用回旋镖一边引冷气冻结水面一边前进，这里比较考验操作技巧，还得注意躲避敌人。

回到1F左侧，需要将巨型铃铛推到中间铁方块的下面，再用回旋镖引对岸的冷气冻出一条路将铃铛推过去。之后还得利用回旋镖击打下方的开关才能打开通路将巨型铃铛推到中间的房间内。之后按照巨型铃铛、大铃铛、大铃铛、小铃铛、大铃铛的顺序用回旋镖进行敲打，开启新的通路。到达2F，先往下获得点燃火炬的提示，然后去左边按照提示点燃对应的火炬，打开新的通路。往右下走，先踩踏机关架起大

桥，然后把BOSS房间的钥匙吹到桥上，得到钥匙，打开BOSS房间的大门。

BOSS战 一只有着冰火两重属性的野猪？稍微得费点工夫。注意其身体的颜色，这代表了它此时的属性，利用房间内的冰柱和火柱，用回旋镖引燃BOSS相克的属性进行击打。BOSS被击中后会晕倒在地，跑过去猛砍，反复两次后变成两个分离属性的小妖怪，继续用相克属性的回旋镖攻击，注意一只死亡后一段时间后会自动复活，所以动作要快。之后BOSS合体并打掉了火柱，现在得利用其攻击不中时落在地面的火焰和冰炎来进行攻击了，现在必须打两次才会晕。再次搞定其分身后需要打三次，最后终于将其彻底解决掉。

08 灵魂之塔第三大层

回到灵魂之塔向上走，8F漆黑一片也没有地图，可以利用火柱的照明前进，并用回旋镖引火点燃熄灭的火柱。那些幽灵状的敌人是杀不死的，只有站在火柱的照明范围内才不会被攻击到。基本上就是先向右再向下再向右就能来到下一层。

9F也是漆黑一片，这里可以获得光明之泪了。先向左上走得到一颗光明之泪，右面也有一颗。最后一颗需要拿起上面中间位置的炸弹花一直向右跑到尽头，[illegible]唯一一个的火柱左侧，里面就是。之后让公主附身到火焰幻影铠甲内，它的剑有照明效果还能点燃熄灭的火柱。通过左下角漆黑的地方点燃两个火柱，[illegible]10F。向右走有两个机关需要两人同时[illegible]，一直上来到有BOSS KEY的地方，在红色大门上画一个“Z”字，然后让公主举起带电的钥匙，[illegible]三只怪兽，一路掩护公主开门，林克负责[illegible]公主，开门就是BOSS战了。不过这家伙其实就是个强化版的鱼人怪，利用地形进行前后夹击，[illegible]，林克跑到后面猛砍。得到新地图Ocean rail map。

09 Ocean Realm

从森林地图往右下走是去海洋地区的路，右下角的小车站Trading Post发现桥坏了，与下面车站里的Lineback三世（这不是沙漏里的船长么[illegible]）对话他会让你找人来修桥。回到灵魂之塔向上走进入雪原地区，第一个车站里找到修桥工人然后带他去Trading Post。需要注意，这位大哥比较挑剔，开火车的时候需要中规中矩的操作才行：看到问号的标识牌需要拉汽笛，平常都是中速行驶，看到两个箭头的标识牌才能加速，不可被敌人攻击到，进站时也要停稳，一旦失误让他不高兴了就得重来。

把这位爷带到Trading Post，先后与两人对话后修桥大哥要价5000卢比，Lineback则将责任推给了林克……回屋子与Lineback对话，他会给你一个隐藏宝藏的信息。进入左侧的山洞，这里的敌人将你吸进肚子后一定几率会吞噬你的盾牌。途中可以学会光明之歌（song of light），曲子是“紫-黄-红-蓝-白”。激活开关后顺着光线所指的方向看到一个机关，用回旋镖激活后出现新的通路，抱着炸弹花过桥炸墙进入洞内。用光明之歌激活两个机关后，站在光线交叉的地方，向上走4格再向左走6歌，吹响发现之歌就会找到宝藏。返回发生剧情后桥也修好可以继续前进了。

来到Papuchia Village，这里的占卜屋还能用到语音。继续向东来到Ocean Sanctuary。进洞后，右边的悬崖处需要先扔炸弹花过去炸开墙壁再用回旋镖击打机关。出洞后有一个门上画一个横着的“8”字即可，然后先知Carben不在洞里，看留言条说自己在Papuchia Village。赶过去，在村子右下角的椰树前面吹响发现之歌，按照雕像的提示学会飞鸟之歌（Song of Birds），曲子是“紫-黄-紫”。吹奏后先知下来与其对话让咱们带他去Ocean Sanctuary。

驾驶火车前进的路上会遇到海盗的袭击，这里要保护先知别被海盗绑架走。一开始先是大量的小海盗跳窗进来，将他们全灭后海盗头目登场。此时需要正面连续砍他，然后再其准备抢你的时候迅速向后翻滚，中途还会有小海盗从后面跳窗进来，此时需要优先击杀小海盗。海盗头目的皮比较厚，不过难度却不大。之后照例需要与先知合奏一曲，曲子是“蓝-红-紫”。成功后拓宽轨道图，并得到一封信，将信上标注有123的三处位置标记到自己地图上。然后按照这个顺序前往小岛处，第一座岛抬头向上看，石柱顶端有一颗红色宝石，拉响汽笛，红色宝石就会被激活成蓝色。第二座岛的红色宝石在北面，在三号地点激活最后一颗红色宝石，就会出现通往海底的通路。海底进入神殿前还得往左上绕路躲开门口的魔列车才行。

10 Ocean Temple

1F直接走楼梯来到2F，这里有许多吹箭的机关，必须有盾牌才行。往下走会看到四个机关的布局与楼下的石碑符号，按照右、左、上、下的顺序依次用回旋镖击打后开启新路。里面的机关用回旋镖击打后可

各种实用小技巧与有趣玩法汇总

- 最终战之前，公主会问你世界和平后想干什么，有三个选项，分别是机师（Enginner）、士兵（Soldier）和农夫（Donnor）。这样在结局动画的最后会根据选择稍有不同，选机师可以听到火车的鸣笛声，选士兵可以听到林克在练兵的声音，选农夫连P都没有一个……
- 飞鸟之歌（song of bird）对一切鸟类都有效，包括秃鹰、鸽子、乌鸦甚至是鸡——顺带一提，砍鸡被围攻的经典要素仍然健在。
- 驾驶火车行驶时，在大地图上有时会看到半圆形的建筑，完成该区域神殿攻略后，其顶部就会有一个三角符号，用炮射击三角再鸣笛就可以传送到其他区域。
- 在灵魂之塔中公主附身到幻影铠甲身上后，某些物品可以让公主拿，不过当她拿着炸弹时竟然永远不会自动爆炸，用鞭子抽公主可以让她放下手中的物品，连续抽打的话还会暴走，可以用风扇将她吹动一段距离。
- 在海洋地区看到海豚靠近的话，不断鸣笛可以给火车回复耐久度。
- 海拉尔城，第一次拿到剑后与士兵长对打会有一段特殊的对话。
- 游戏中有两个增加心上限的条件都需要大笔的金钱，可以考虑去Whittleton吹翻树叶能拿到许多宝藏，然后再完成Lineback三世的运送分支任务，就能反复刷2500的宝藏了。

林克的全16颗心收集方法

[illegible]	[illegible]
1-3	最开始有3个。
4-8	5个神殿BOSS战[illegible]得到5个心，
9	森林地图左侧的兔子[illegible]5个兔子过来得1个心，
10	Anouki Village的[illegible]买1个心，
11	雪神殿通过后[illegible]剑的士兵张对话玩迷你游戏，60Hit以上得1个心，
12	雪神殿通过后[illegible]右下角的房间与女人对话后通过第一个门的挑战，得1个心，
13	海洋神殿通过拿到鞭子后去Whittleton右上角玩爬山游戏，1分15秒内完成得1个心，
14	热气球拿的旅行商人，花钱攒够2000点（消费2w卢比）后得到1个心；
15	Papuchia Village玩射击游戏，4000分以上得1个心；
16	沙神殿通过后，运5只鸡给沙漠先知，得到地图碎片，去火山右上角的车站，左边解谜后得到1个心。

注：林克身上可以装备两个回复体力的药瓶，但死后只能自动使用一次药瓶；迷宫中有心的罐子在存档后退出重来的话就能再次刷出来，可以在各迷宫BOSS战前用此法补满体力。

以改变落石滚落的方向。回到1F，通过之前被落石阻拦的道路，一路向上通过楼梯来到2F以及3F。这里有一场小BOSS战，对方是个拿蛇头鞭的敌人，被其用鞭子捆住拉近身的瞬间可以用剑砍之，胜利后获得鞭子，用鞭子可以在横梁上晃悠着前进。

用鞭子向左走来到4F，一路向下，兽头机关处需要用鞭子拉住它的蛇头。地图正中央也有三个这样的兽头，需要拉最右面的那个，其他两个则是陷阱。成功后开启新路，通过楼梯再次来到3F，一路向左看到两个兽头，将其中一个嘴里的剑拉出来扔进另一个的嘴里。打开机关后从宝箱里得到小钥匙。然后向上打开左上带锁的门来到4F，拉动左边的兽头后向右用鞭子荡过去，往下会遇到一种新的敌人，先用鞭子将其盔甲拉下来才能攻击到。胜利后沿路来到5F。先往左走激活螺旋桨机关，抓住螺旋桨（点住下屏不动）从左下角的楼梯来到6F。

往右遇敌时需要用兽头嘴里的剑解决敌人，胜利后右边某机关开启了。回5F，将左下兽头嘴里所有的剑拔走后开启上面的机关，荡秋千到6F，到之前打开的机关处得到宝箱内的钥匙。注意两排兽头嘴里剑的情况，上面的是“无无有无有 无无有无有”，下面的是“无无无 有无有”。再回5F，打开下方的门后将两排兽头嘴里剑的情况按照6F的那样进行排列，搞定后通过右下的楼梯回到6F，利用螺旋桨取得BOSS KEY，开门。

BOSS战 不知道是披有藤蔓外衣的章鱼还是章鱼外形的藤蔓怪……正式战斗前需要不断用鞭子荡秋千往上，遇到触手拦路就用鞭子拔下其身上的刺扎它眼睛。到顶后才是正式的战斗，基本上就是拔掉它拖在地面触手上的刺砸它眼睛，两下后会露出眼睛，再砸中一次就会晕倒，冲过去挥剑猛砍。之后它会开始发飙，用另外两条触手疯狂砸地，看准时机利用翻滚进行躲避。难度不大，反复数次后即可胜利。

11 灵魂之塔第四大层

灵魂之塔，来到13F，这里有一种类似侦察兵的眼睛状敌人到处巡逻，一旦被其发现就会召唤幻影铠甲追杀你，而这一层的幻影铠甲的特技则是瞬间移动。先得到右边的光明之泪，然后从右上的高台处一路用鞭子荡秋千往左下得到第二颗光明之泪。两把钥匙一把在右上角激活机关后出现在左下角，另外一把在右下角点燃熄灭的火柱后出现在右上角。

用钥匙先打开右上角的门来到14F。拿到第三颗光明之泪后让公主附身到瞬移铠甲中，将瞬移铠甲与侦察兵连在一起可随时瞬移过去。利用这个能力可以获得右下方的宝箱。回到13F，用瞬移将公主传送到左上角下方的机关之上，林克则在下方的机关处，然后同时按下开关门就会打开。从这里再次来到14F一直向下，注意公主附身的铠甲不能通过沙地。先让公主踩外面的机关，林克踩里面的机关就会在沙地架起一座桥，往右有个可移动的机关，两人踩上去后会互换位置。将兽头嘴里的剑换一下位置打开大门进入15F。

这里有多个需要交换位置的机关，基本原则就是圆形对应圆形，三角对应三角。先让公主去右下的三角处与林克换位，然后林克向上用砖头压住一个机关，然后用方块传送阵换位，让公主踩另外一个机关，针刺地形消失，控制林克过来。合力干掉鱼人怪后（现在可以用鞭子先拿走它的盾牌再随便砍了）。去右上角的门后拿到钥匙。来到左边悬崖边用回旋镖击打对面的机关，将公主传送过去通过沙地向下来到圆形传送阵处与林克互换位置，再操纵公主原路过来。之后需要让公主向上堵住不断滚落的石头，林克进入房内踩下机关，再让公主踩另一个机关进入新的通道。

接下来让林克吸引左边的侦查眼后迅速跑进沙地，这样追来的瞬移铠甲就会全都陷进沙地中，再操纵林克走到机关处，让公主借侦查眼传送进来。二人踩机关开启大门，再用钥匙打开第二道门往上。16F左右各有一个大房间，注意看右边幻影铠甲走的路线，然后让公主在左侧房间内照走一次。其实就是从绿色方块一直往下走到头，斜向右上走到头，向左返回绿色方块，最后再斜向右下走到红色方块即可打开大门。17F获得新的轨道图

fire rail map。之后发生剧情，铁爪男赶到，Anjean将两人传送走，自己留下应付铁爪男，师徒对决。

12 Fire Realm

从雪世界往右走就是火世界。先去右上角唯一的村落Goron Village。村子里的路被喷发的小火山口挡住了，与门口的人对话后让我们去找Kagoron。往左来到火山喷发地带，这里许多狭长的通道内都不断有落石滚下，天上还不断掉石头下来砸人。有落石通道的地方利用间隙和翻滚以及途中一些缝隙藏身处通过，注意地上的阴影，代表那里会有石头砸下来。左侧的机关需要隔远了用回旋镖击打开关后迅速利用鞭子荡过去跑过桥，最后在顶部遇到Kagoron，对话再从右侧回村口谈话，他会让你去弄点冷的东西过来。

驾车返回雪世界的Anouki Village，与右边的村长对话，得知左上角的湖边有人在造冰，找到该人后对话后要求去一个春天般的地方造冰。载着他前往wellspring station，出去转一圈再回来就可以买到冰了。现在你车上有20个单位的冰，返回火山村的途中，在火世界冰会慢慢的融化，必须在其全部融化之前送回村里。注意途中会有魔列车拦路，需要从上方绕一下。把冰给Kagoron，他会浇熄中间拦路的小喷发口，往上与长老对话，进入密道来到fire sanctuary。途中敌人较多，特别是火蝙蝠和食人花，全灭后开启桥梁，门口的石像谜题需要站在中间的石像和中间右侧的石像之间吹光明之歌才会开启大门。里面与先知Embrose合奏，曲子是“紫-黄-紫-黄-蓝”，成功后拓宽轨道图。

但是火焰神殿仍然被三道门封闭，附近有三只大鸟一只叼了一把钥匙。靠近后拉汽笛，一短一长，这样它就会愣神片刻，趁机用炮将其击落得到钥匙。三把钥匙都到手后就可以进神殿了。

13 Fire Temple

1F，左上躲过各种陷阱，在下方会有与骷髅的遭遇战，骷髅兵在你攻击时会一直向后跳，逼到角落再砍死它。往下躲过陷阱来到2F。这里的矿车坐上去后在尽头可以获得钥匙，返回激活左面高处的机关，用掉落的石板压在火山口上就可以跳过去了。右边需要用箱子挡住火焰，记住左边的陷阱布局，然后在右边用安全的走法通过。

来到2F，坐矿车得到另一把小钥匙，路上的开关是控制轨道变动的。返回1F入口处，将两个带锁的门都打开，用回旋镖同时攻击两个机关开启中间的门，由此上到2F。BOSS战，对方是只乌龟，普通状态下任何攻击无效，得等到变成壳后旋转撞击时诱导它撞墙上的尖刺就会被击晕，趁机上去猛砍。胜利后获得道具弓箭。

向右用弓箭射击墙上的眼睛开启新路，回到1F，朝对面的传箭器射击激活右边的开关。捡起传箭器扔到对面的石板上，用回旋镖击打它可以调整方向，调到向上，射击打开新路，再捡起来扔到对面，调到向左，射击打开新路。直接从B1F下到B2F，进门后的遭遇战可以用弓箭轻松解决。往中下走，射击左边的传箭器，再用鞭子向右荡过去。来到新房间时注意别被铁球撞到，右下角利用火蝙蝠点燃两个熄灭的火柱。

从新路来到B1F，这里有两只乌龟，可以用弓箭直接远距离射击其头部。再次来到B2F，向右把上面的传箭器抱过来瞄向左边，踩上机关对传箭器射击，得到石板，利用石板通过上面的喷发处。这个房间有三个喷发口，左边的放石板，下面的放斜向的传箭器并瞄到右上，右边的放刚才的传箭器并瞄到左边。战斗左侧的喷发口上，用回旋镖击打开关喷发后，向右侧眼睛射一箭，再向右下传箭器射一箭，成功后即可获得小钥匙。

从上方的楼梯出来到B1F，开门后乘坐矿车，此时需要射击下方四个眼睛，按照左侧到右的排列，射击顺序依次为2143。成功后下到B3F，注意看左边的提示版，将其上要击打的开关位置标记在自己地图上，然后乘坐矿车击打正确的开关前进。中转的时候，先下去将BOSS KEY用风扇吹到下面的矿车上，再自己左上上面的矿车击打正确的开关，这样人和钥匙就会同时到达大门前，开门进入。

BOSS战 熔岩巨人。先用弓箭射它最下面的弱点（黄色发光处），这样它就会用手锤地，此时会落下一块大石头，靠近大石头吸引其将石头砸碎就会得到石板。用石板堵住右上角的喷发口，来到矿车上，然后一路向上射击其身上的弱点，最上面需要射中它头部的独眼，这样它就会倒地露出头顶的弱点，下去猛砍。重复两次即可获胜。

14 灵魂之塔第五大层

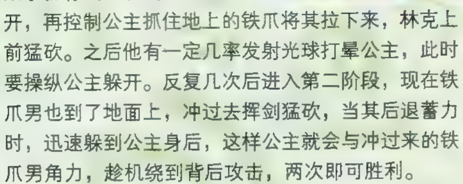
如果现在还没有炸弹包的话就去买一下吧，这里需要用到炸弹。大地图上的热气球附近长拉汽笛它就会落下，停在其边上就能进入买到炸弹包。18F，用炸弹炸开所有障碍物，右下角有一颗光明之泪。左上角激活开关，右上角得到小钥匙来到19F。将传箭器放到最左边的位置，瞄向左，踩左下角的机关开门，用回旋镖将里面的传箭器瞄向上，射击即可打开新的通路前往20F。

先站在左边高处用回旋镖让左边的传箭器瞄向上，右上角将砖块推到上面的两个高台中间，将右侧石块上的传箭器炸下来后放到上面中间高台处并瞄向下。将中间的砖块炸掉，可以剩一层，只要能挡住射箭即可。站在机关上，用左边的传箭器射击触发机关后得到第三颗光明之泪。这次的幻影铠甲特技是撞碎一切拦路的东西，原路返回19。

让公主附身到左边之前去不了的地方，由此下到18F。这里有5个机关，需要用大小不同的砖块压上去，并不复杂的推箱子游戏，最终的结果是：左上两个开关大石头压着，左下、右下小石头压着，右上小石头压一个自己踩一个。之后针刺地形消失得到小钥匙，原路返回19F用小钥匙打开锁着的门来到20F。控制公主通过右侧滚石地形打开开关关闭滚石。左侧的熔岩地形现在没法通过，先向下进入21F，这里先后有数批敌人，利用公主做主攻手，将敌人全灭后出现

四个普通的铠甲，让公主附身上去。

返回20F的熔岩地带，这里需要先站在公主盾牌上经上方用鞭子荡过去，然后将传箭器运送到下方右侧的高台处并瞄向右。然后让林克重新荡秋千回到上方的平台，操纵公主去搬左侧的传箭器，调整方向为左，让公主下方左侧的平台上。先射击右侧的传箭器开门后再射击左侧的传箭器，大门开启后用鞭子抽公主，她就会将传箭器扔下。站在公主盾牌上通过熔岩，经21F抵达22F。操纵公主从上方绕到右下得到BOSS KEY，再绕到右上角的传送点与林克互换位置即可打开大门。



BOSS战 铁爪男还活着，那Anjean呢？场景是一个密封的笼子，第一阶段铁爪男会在上面跳来跳去，发射的气波可以轻松躲开。当他用爪子抓你的时候迅速翻滚躲开，再控制公主抓住地上的铁爪将其拉下来，林克上前猛砍。之后他有一定几率发射光球打晕公主，此时要操纵公主躲开。反复几次后进入第二阶段，现在铁爪男也到了地面上，冲过去挥剑猛砍，当其后退蓄力时，迅速躲到公主身后，这样公主就会与冲过来的铁爪男角力，趁机绕到背后攻击，两次即可胜利。

15 Sand Realm

向上来到塔顶，发生剧情，魔王借助公主的肉体成功复活，失去利用价值的铁爪男被大臣重伤在地，因为魔王还不适应新躯体于是乘坐恶魔列车离开。Anjean出现救回众人，并告知只能去沙之神殿深处获得光明之弓（Light of Bow）才行。

来到临海的沙漠地带，先到sand sanctuary，在地图中间地形的右上角偏左一格使用炸弹炸开秘密通道。里面与先知合奏，曲子是“绿-白-蓝-白-蓝-绿”，成功后开启新的轨道。先知提示你要前往沙之神殿需要通过三个危险地带。第一个是长长的隧道，里面又是之前在雪世界中遇到过的大眼螃蟹，干掉之。第二个是扭曲的隧道，这里如果没有正确顺序的话就会永远被困在原地，正确的走法是第一处和第二处场景都直接往后，第三处场景往右。第三个考验是被炮台拱卫的神殿，需要绕行一圈将所有炮台击毁才行，建议靠近后降置中速方便瞄准。全灭后进入神殿。

16 Sand Temple

1F，往右利用两排滚石的间隙向上走，用弓箭射击左上的眼睛开门，门内的宝箱是1个卢比……之后是六只骷髅，三个一组出现，胜利后得到小钥匙，回入口开门进入2F。向上跳下高台后无视敌人向右，这个房间内有三个铁钉滚木机关，绕上去到达3F。一直向左走，途中的强制战斗获胜后得到道具沙之魔杖，这玩意儿可以将沙地变成高台一段时间。原路返回时会遭遇两只沙怪，需要用沙之魔杖将其硬化后再砍死。

入口处用魔杖把岩石推到弹射器上再激活机关砸开大门。下楼前先去刚才拿1卢比的房间用魔杖垫脚到高台，在中间竖长的沙地上用权杖搜索每一处沙地可以得到小钥匙。从入口大门下到B1F，将两只沙怪硬化后放到机关上开门，进入后往右走，这里都是流沙地带，途中还有许多吹箭的机关。需要利用魔杖一边筑起平台一边躲避着前进，比较考验动手能力，右上角的小平台可以暂时休息一下。

右上角的房间，需要用魔杖推动立方体翻滚，然后让其[illegible]刺的那一面扎进中间的机关。右下角的房间需要先用魔杖将石头推到弹射器中，发射弹射器[illegible]，再推一个石头压住上方的机关，通过。正下方有红蓝两个立方体，先将两个立方体都调成蓝色的扎进机关打开下方的门。过去后是一个有沙地和两个滚刺机关的房间，这里的方法是造墙停止滚刺再太高自己通过下方的滚刺到下方高台踩动机关，之后用同样的方法经过上方的滚次到达上方的高台。里面是一场强制战斗，敌人是三只会吐子弹的沙虫，利用魔杖太高自己避免被射中，再看地上有沙尘的地方就是沙虫要钻出来的位置，提前点击可以将其困在里面，造路过去砍之。胜利后用魔杖搜索里面的房间得到BOSS KEY，返回方块处，调整为两个方块都是红色尖刺扎入机关。通过上方的流沙地带进入BOSS房间大门。

BOSS战 很眼熟的某个巨型骷髅……基本策略是利用其发射出来的滚石压在弹射器上，再命中其身躯，滚石必须用魔杖造沙墙进行减速阻拦。最下面的两截身躯很好打，之后的两截身躯，其弱点在面对你的右侧，安置好滚石弹射后引一下BOSS，让其右侧正好对着弹射器，再用弓箭射击弹射器开关。倒数第二截弱点在背后，最后一截弱点在左面。当其只剩下一个脑袋时，迅速用魔杖抬高自己并将其用沙子困住，再绕到后面打它后脑的弱点，两次即可获胜。胜利后往下得到光明之弓，射击上方的眼睛机关开启通路出门。

17 灵魂之塔最终层

利用传送阵来到魔王复活的塔顶，用光明之弓射击门上的眼睛开启通道，由于现在拥有了勇者之剑（Sword of Lokomo），因此可以不必搜集光明之泪直接附身了。

直接来到29F，找个普通的铠甲附身后回30F。向右通过针刺地形，激活开关取消针刺，再背着林克通过熔岩地带。这里上下两个开关需要林克站在右上的安全区左下角，在时限内用回旋镖同时击打才行，然后走楼梯到29F。此处记住路线后将所有火炬全用风扇吹灭，开启左侧的大门，进入后附身到火焰铠甲上。左下角会出现瞬移铠甲，将其引开后用箭射击其身后的眼睛机关。

经30F返回29F左上，让公主点燃左下角两个熄灭的火柱打开楼梯口，下到28F。利用魔杖站到公主身上，然后林克控制魔杖在沙地上造高台，公主从上面经过，点燃两个熄灭的火柱后下面出现两个宝箱，左下的是收集品，右下的是钥匙。拿到钥匙后附身到瞬移铠甲上，回29F左上，用炸弹炸开左上角的墙，有秘密通道。来到30F，利用魔杖站到公主身上，触发右上角的机关，此时房内多了两只侦查眼。利用瞬移，当下方的侦查眼路过圆形传送台时瞬移过去，林克站在另一个圆形传送台互换位置。再让公主利用下方侦查眼瞬移到安全地台，通过针刺地形到达上方的三角传送台，与林克互换位置后一路向上。上方把守的瞬移铠甲可以引导到左侧的沙地，然后在其复活前射击眼睛机关。再次站到公主身上来到右下，调整传箭器瞄向上，射击打开大门回到29F。

附身到右下的铁球铠甲上，消灭老鼠，点燃熄灭的火柱开门，射击眼睛机关得到钥匙。返回30F撞碎中间所有路障得到另一把钥匙，从29F中间右侧的楼梯下到28F，打开三个门。先去右侧，下方的石碑有提示，控制公主往上经过滚石地带去右边将所有路障全撞碎。回29F附身火焰铠甲，再右28F中间的门下去，按照左上、右下、右上、左下的先后顺序点燃熄灭的火柱，1和4公主点，2和3林克用回旋镖点。

回28F走左侧楼梯下楼，先让林克去左侧开启机关架桥，再站到公主头上从下方用鞭子荡到对面。往前会出现瞬移铠甲和侦察眼，利用魔杖在右下筑起高台让公主附身瞬移铠甲。再让公主趁机与侦察眼互换位置到左侧高台，林克筑沙也上去调整传箭器瞄向上，让公主举起传箭器站到高台上部。林克站到右侧高台射击传箭器激活眼睛机关。然后让林克向右站到圆形传送台上，公主瞬移到右侧的侦察眼处并与林克换位。让公主踩住机关，林克用弓箭激活最后一个眼睛机关，再让公主瞬移回来。

回28F走中间的门下来，直接下到26F。这里的强制战斗有数波敌人，电怪公主主攻，骷髅用弓箭或炸弹解决，最后一波鱼人怪用鞭子扯飞其盾牌即可。到达25F，这里是由各种幻影铠甲层层把守的地形。先附身火剑铠甲，点燃两个火柱开启第一道门，之后会出现一只侦察眼。利用回旋镖敲击墙壁将瞬移铠甲引下来后偷袭并附身，将侦察眼引到左上的沙地对面，公主瞬移过去两人同时踩机关开第二道门。再附身到铁球铠甲上，将楼梯口的路障撞碎并将两个把守的铠甲撞晕，林克趁机通过。24F得到光之指南针与新的轨道图，然后该准备的准备，即将是最终决战了。

18 魔列车、恶魔列车两连战

经森林区域左下角进入黑暗世界，这里有许多魔列车，需要得到光明之泪后变成无敌，再将魔列车全部撞毁。注意无敌是有时间限制的，然后根据魔列车行进方向的指示箭头提前堵截。

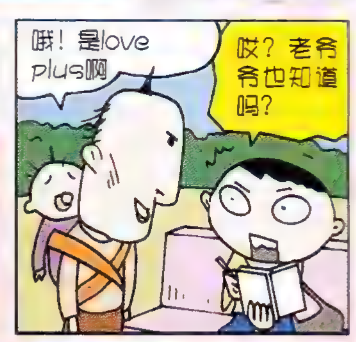
对付恶魔列车时要注意当其鸣汽笛时就是要换线了，此时需要迅速后退避免被撞。其尾部第一节车厢会往外扔炸药桶，需要在其扔出之前打爆，一共4个，期间会换一次轨。第二节车厢是四门激光炮，同样也是在其射击之前摧毁掉。最后一节是车头部分，先击破5门激光炮然后迅速加速跑到其前方，不停射击其脸部即可。

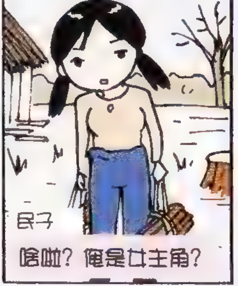
19 最终BOSS三连战

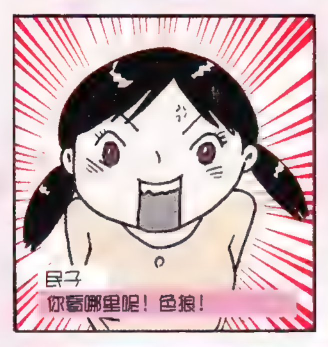
热血到一场糊涂的最终BOSS战，一共分为三个阶段。第一阶段需要控制公主走到尽头去抓自己的身体，建议直接给公主划一条直线过去，然后将大臣放出来的电鼠尽快消灭掉。公主一旦被电鼠撞到就会被大臣用线操纵着打你，此时需要从侧面用弓箭把线射断。尽头公主抓住自己身体后发生剧情，然后操纵林克站到车头前部，用弓箭射击上屏的公主身体，注意只有当其面冲前时才可成功。

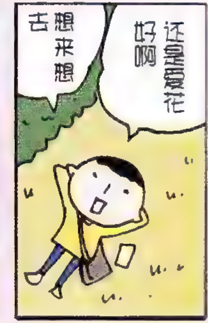
此时发生剧情，回头是岸的铁爪男牺牲自己帮公主夺回自己的身体。现在要保护祈祷中的公主，魔王吞噬的大臣变成了一个巨型牛头怪，让林克站在公主身前，用剑将吐过来的火球全部击飞，每组火球后期的5连发需要看准时机用回旋斩击飞。一定时间后公主祈祷成功，合奏新的曲子，曲谱是“红-紫-黄-绿-红”，成功后出现剧情，所有先知与你大合奏，公主得到光明之箭。

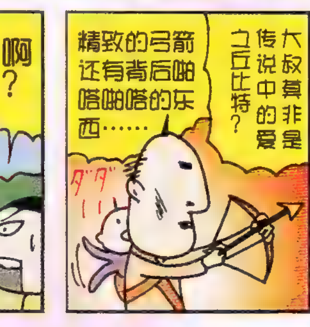
第三阶段，分为上下两个屏幕，上屏是公主背后视点，下屏正下方多了一个让公主射箭的按钮。控制林克吸引BOSS注意力，绕着跑动让其将背后的弱点暴露给公主，射箭击中弱点后需要迅速控制林克猛砍BOSS将其注意力吸引回来。射中2次后BOSS会晕倒在地，上前砍断一只角，如此重复砍断另一只角。第三次重复让其倒地后，上前猛砍就会进入对持状态，此时有个QTE，用剑插进它头顶的宝石，并按照提示快速猛划下屏，终于获胜……然后就是大圆满的结局了。

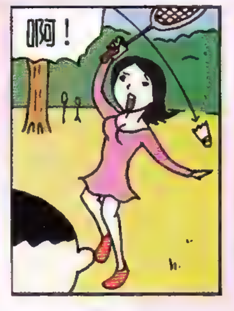


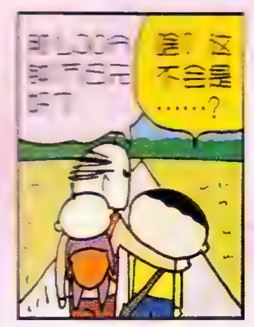












这件事情告诉我们，游戏和现实是不同的，不可过度沉迷，不然出了问题只有自己兜着喽。 □文 翅膀

使命召唤 现代战争2

——Special Ops模式3星攻略

《现代战争2》这次新增了可以单人或双人玩的特种兵挑战模式Special Ops，相当有挑战价值，不仅补充了流程不长的不足，其中一些特有的要素也颇有乐趣，不过全部69颗星全都拿到可不是一件容易的事。这里我们就来逐一分析下各关卡3星难度的打法吧。

The Pit

阿富汗营区的靶场射击训练，和流程第一关的地点相同，要求35秒内完成才能得到3颗星。与流程不同的是，这里不会有减秒的奖励，是多少秒就是多少秒的成绩，不过打中平民靶一样会扣分。技巧还是一样的，首先枪最好用单发的普通手枪，出枪快且持枪灵活，一颗子弹打一靶不容易误伤，可以带两把换着用。

开始后先抬手把最初的3个靶射掉，跑前一段射掉中间的移动靶和右边的固定靶子，小心别打中平民，之后射掉眼前的1个，然后抬手瞄准楼上把上面2个射掉，之后跑到屋门前射掉窗户和门口的靶子。进屋射掉前面的，快速右转射掉右边2个。跑上楼挥刀，之后抬枪射掉前边和右边共4个靶，不要停顿，这时子弹应该没了，直接换另一把手枪，跳下楼射掉左边的，顺带把最左边板子后的也穿掉，之后从右边绕过平民靶，射掉右边2个，注意瞄准，这里很容易误伤，然后就是出口前的2个，连续点射掉，快速跑到终点即可。如果命中率够高且未伤平民靶的话，应该会在30秒上下，IW小组的最高记录为22秒6，你能创造新记录吗？

Sniper Fi

在潜艇基地的一个高台上抵挡一波接一波的敌人，老兵难度要打退5波敌人才能拿到3颗星。初期手中有一把狙击步枪和一把麦林，身后的箱子上有步枪、RPG和带心跳感应仪的轻机枪，另外还有地雷，拿上地雷先把身后楼梯口附近布满雷，每个之间要有一定距离，布好后就能在高台上专心防守正面之敌了。消灭第一波敌人后，箱子上会出现掠夺者导弹的遥控电脑，拿上它朝地图中间的油罐车来一炮，第二波敌人就消灭得差不多了。第三波出现后用导弹朝着开过来的军车炸过去，就能消灭得七七八八，善用心跳感应仪，注意有敌人绕到后面了就去楼梯口射死他们，节省地雷，之后把从正面梯子上来的敌人都消灭。第四波、第五波同样如此，活用掠夺者导弹炸运兵车，还有大批敌人扎堆的地方，炸得好的话一次炸死十名以上敌人是不成问题的。

O Cristo Redentor

巴西贫民窟地区与敌人混战，老兵难度要打50名敌人拿到3颗星。这里的地形与故事模式一样恶劣，敌人会从四面八方杀过来，窗户、门后、房顶到处都是，好在初期的枪比较好用，敌人当中有时会混有平民，误杀以后会GAME OVER，所以开枪之前最好先看清楚了。每杀掉10名敌人就会出现2只狗向玩家袭来，速度极快，相当的麻烦，如果不能第一时间射杀的话就要考验玩家的扭脖子技术了，建议听到狗叫声就跑到开阔地带，比较利于用枪射狗。敌人会在玩家推进一段后才会继续刷新，建议顺着地图右侧向前推进，步步为营，[illegible]小心躲在门后打冷枪的，[illegible]的敌人的攻击力并不高，[illegible]随时也能从容应对。

Evasion

俄罗斯山区的潜入任务，老兵难度要求在三分钟内到达目标地点拿到3颗星。这关不能被敌人发现，万一被发现就会引来大批敌人和狗，基本死路一条，全程隐蔽溜过去才是正道。这里建议一路顺着右边走最短路线，一开始向前跑，看到敌人后立刻缩到右边树丛里，等敌人过去后接着顺路前冲，一路无事，来到一个路口，左边有一人一狗，右边有两个人，必须都干掉才能不被发现，先射左边的话会被右边的两人发现，所以先把右边的两人连续狙掉，再把左边连人带狗来个串烧。之后前方看到几个敌人带着狗巡逻，等他们过去后跟上去，一个人都不要打，跟在后面等他们散去后顺着最右边的山坡上去，山坡顶上看到两人，连续狙死，随后翻过山头就看到冒绿烟的目标地点了，滑下去即大功告成。 □文/翅膀

声の魂 樱庭统

——谱写电子合成乐的RPG配乐名家

樱庭统，这个名字在日本音乐人当中可能算不上大牌，但对于玩游戏的人，尤其是喜欢RPG的，这个名字的意义就大不相同了，《星海》系列、《传说》系列，3A和NB一系列的御用配乐师早已被人熟知，这次的新作《圣恩传说》中我们又听到了那代表性的电子乐。

合成乐的启蒙点

樱庭统于1965年8月5日出生在日本秋田县，小时候的他便对音乐很感兴趣，但仅仅是兴趣而已，远未达到痴迷的程度，因为体育运动对他更具吸引力，曾经梦想长大了当一名职业运动员。而使樱庭统坚定的走向音乐道路，则是一件小小的电子合成乐器所带来的奇妙旋律。

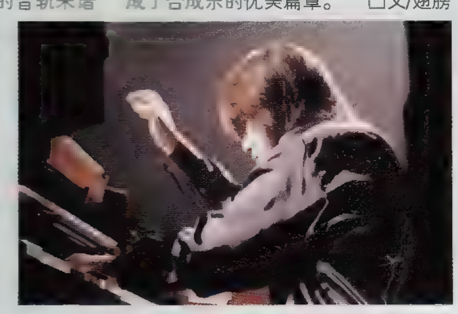
电子合成乐，在上世纪七、八十年代的日本还算是个新兴事物，它可以运用电子乐来模仿其他各种乐器的演奏特点，同时又表现出不一样的音质来。在1975年，也就是樱庭统10岁那年，当时一位名叫富田勋的人物曾经轰动一时，作为第一位把电子合成乐引进古典音乐的乐师，他把穆索尔斯基的《展览会中的图画》用电子合成器重新制作成了电子合成乐，受到了空前欢迎，专辑唱片销量超过了十万套，其中表现出的电子合成器合成的古典音乐给当时的樱庭统震动很大。电子合成乐不仅有着本身的电子乐音色，而且可以模仿各种乐器的音色组合成丰富多彩的乐章，樱庭统此后便对合成乐着迷不已。直到上了高中，他终于购入了自己的两架乐器Tesco110F和Korg CX-3，创作音乐的道路从此开始了。

从团队走向独立

事业刚起步时一向都是不顺利的，樱庭统在毕业的头几年几乎是曲曲折折一路摸索着前进。在明智大学上学期间，他和别人一起创建了名为Clashed Ice的乐队，在学校和社会上开始剧本一些小规模的演出活动，但基本没有什么收入，且都是自费举办的，带有很强烈的自娱自乐色彩，樱庭统就是在这种环境中不断成熟着自己的音乐技艺。1985年毕业后，又陆续陆续有人加入，之后在知名摇滚乐制作人上野新吾的支持下，乐队于1988年提出了成立以来的首张专辑《Baroque in the Future》，并陆续参加了多场演出，这可算是樱庭统的乐队最辉煌的时期。可惜的是，由于乐队的非职业性，成员由于各自的工作关系开始从乐队脱离，1989年乐队在无奈中解散了。之后虽然有成员通过拉人重新组建了“Deja-Vu”乐队，但最终又因为音乐理念的不同而再次告吹。团队创造的路走不通了，樱庭统于是开始了自己的独创生涯，并在1990年推出了第一张个人专辑《Gikyoku Onsou》。短短的几年间，樱庭统完成了他从团队走向个人的关键性转折。

电子旋律的引梦人

和植松伸夫、光田康典等音乐大师不同，樱庭统自小学的是电子乐，他习惯运用主机硬件本身的音轨来谱写音乐旋律，而不是像前者那样更注重气氛的渲染和大手笔的效果，再加上早期受到过富田勋的影响，樱庭统的电子音乐一直带有浓烈的巴洛克风格，并逐渐在其中融入了现代摇滚、打击乐、民族乐、大小提琴等形形色色的乐器元素，充分发挥出了电子合成乐的优势，并用各种回响效果营造出了宏大气氛的渲染，使樱庭统的合成乐越发趋向成熟。1994年，樱庭统先后为NAMCO的《幻想传说》和之后分离出去的tri-Ace的《星海传说》担任配乐，他的电子合成乐在两部作品中都成为了最成功的要素之一，也从此奠定了他今后事业的坚固基盘，《幻想传说》和《星海》这两个原本是完全不同的系列由一个名叫樱庭统的配乐师紧密联系到了一起。樱庭统的名字也随之广为传播，从此之后，像《光明力量3》、《黄金太阳》、《黑暗编年史》、《信赖铃音》等优秀RPG也都邀请樱庭统担任了作曲，越来越多需要强烈节奏感的音乐创作都由樱庭统完成了演绎，他那韵律动人的曲子总是有着鲜明的跃动气息，不仅搭配游戏，就是单独拿来听也堪称天籁。一个个动听的旋律音符，绘制成了合成乐的优美篇章。 □文/翅膀



白金俱乐部 VOL.01

拉切特与克拉克 时间裂痕

这款游戏是PS3上拉切特"未来三部曲"的完结篇，由索尼的强力第二方、以《抵抗》系列在次时代再度创造辉煌的Insomniac献上。"拉切特与克拉克"系列历来以丰富的武器、优越的动作性，揉合极具动感幽默的卡通风格，在次世代游戏中独树一帜。每一代的"拉切特与克拉克"销售初期成绩并不突出，但往往出现两三周后的周销量超越首周的"奇迹"，可见这款游戏出色的游戏性在玩家中间是怎样的口碑相传。

作为三部曲的终结篇，也是集"未来"系列大成的一作，这部作品无论动作的火爆、游戏样式的变化都大大超越一代，而且更重要的是，对于追求奖杯的玩家来说，虽然这部作品需要一点小小的耐心，录像谜题也要稍费脑筋，但整个游戏过程都充满着愉快和刺激，白金之路也不会有任何的枯燥感觉了。

和索尼其他第一方第二方游戏类似，本作的难度奖杯是高难度覆盖低难度，所以为了尽快获得白金，第一遍选择"HARD"非常关键，在通关后选择左边的选项留下来继续探索，将除挑战模式外其他所有收集类奖杯都拿齐，再从游戏菜单"特典"里进入挑战模式，将游戏再打穿一遍。只走主线的话，四五个小时即可通关一遍，而且如果你一周目完成的是hard的话，挑战模式不必考虑难度，中途调整难度都可以。不过由于此时你已经获得莱诺V这把终极武器加上所欲武器都可升级至10级，即便选择的是"硬仗"难度应该也不会对你造成任何阻碍。

下面是几个笔者感觉稍有难度的奖杯，提供一点心得以资各位冲白金朋友作参考。

另外，救出所有佐尼后不要忘记再去挑战沃瑟隆大帝，之后在地图上出现的Insomniac博物馆进去逛一下也可以解锁一个奖杯。

两遍流程加上竞技场、收集、录像谜题的解答，25小时左右可获得白金。

铜杯 拉里坦冠军

条件：赢得拉里坦锦标赛。

由于竞技场全部通过事关宝藏探测器的获得，所以这个奖杯请在通关后开始收集前立即获得。玩家碰到的困难一般都是拉里坦锦标赛最后一轮连续二十波敌人冲击的这场。牢记一个原则，挺过19轮即是胜利。因为两个关底猩猩和坦克都可以靠及时的跳跃来避免伤害，猩猩的击掌和手臂挥扫可向后跳跃来躲避，而坦克的冲击波则更容易跳跃躲避。操作得当的话，这两个关底可以不费一丝血打过。前面的十九波冲击难度是在兽人出现后增加的。噪音剑、祖康先生是主攻武器，挑战之前请务必升满。炸弹用改造套件定义为范围型的扩散冲击波，千万不要吝啬子弹，在第七八轮之后会至少有两到三次让你补充弹药的机会。带盾牌的兽人也不要去拉他们的盾牌，用炸弹广范围杀伤即可。

铜杯 我的发射器真的火热无比

条件：迷你游戏超过10000分

竞技场的这个街机迷你游戏将不少玩家难倒，实际上可能是各位借助以前的游戏经验而产生了一个错觉，似乎不但要躲避子弹，也不能与敌人相撞。但实际上这个射击小游戏普通小敌人与你相撞是不会丢命的。利用这个特性，每关一开始就大着胆子往门口冲，这样能有机会抢到人质增加获得道具的机会。奖命和全屏核爆这两个道具入手的话（尤其是后者，可以连刷两关，并且让你安全的救下两关之内的人质），没有大的失误，打到关底没有多大的困难了。而关底的子弹射速既不快，规律又很好找，一般打到关底时得分应该在9600左右，打过关底这个奖杯就必然解了。唯一需要注意的是躲避定时炸弹，但同样也可以利用这个特性将定时炸弹引往敌人密集的位置，争取到大范围杀伤。

银杯 柏尔特收集家

条件：收集到所有的黄金柏尔特

所有的黄金螺丝里其他都可以依靠宝藏探测器来找到，基本不存在什么难度。然而大钟家限的记忆点两个录像谜题还是要颇动一番脑筋的。限于篇幅，无法将详细的解法，只能提供一个相对的原则，记住，所有影子在踩下按钮等待的时候，必须有其他影子在赶往其他的按钮，所有影子踩下按钮开启的门或者平台有目标影子从最后一个平台跳起或者进入门的瞬间，就要立刻离开按钮赶往下一个目的地，跳上平台的影子一定要是最近的，第一时间跳上，利用中间的转轮，用时空炸弹停滞后直接上下或左右穿越，而不要从边上绕行，这样才能节省下关键的两到三秒。顺利的话，这两个谜题会在剩余两到三秒的时候让小叮当及时跳进黄金螺丝的门内。而完成了这个奖杯，实际上这款游戏的白金已经大半个属于你了。

vol.22 电玩阴谋论

BAN机阴谋

上[illegible]XBOX360[illegible]的BAN机风暴正式掀开，据统计，本次BAN机事件中已经有超过一百万台改过机的XBOX360"阵亡"，这个数字可谓相当惊人，全世界范围内的360玩家哀鸿遍野，不过被BAN的人也大多心知肚明，只能私底下骂骂微软，怨自己点背了。不过，最近倒是有不怕事的准备就此事调查和诉讼微软，那就是一家名为AbingtonIP的法律公司。

BAN机与金会员阴谋

一家名为AbingtonIP的法律公司近日透露他们正在对微软屏蔽大量Xbox360游戏机用户Xbox Live帐号的事件展开调查。最近微软在Xbox Live上屏蔽了大量使用破解手段改写了自己的Xbox360游戏机固件的用户，一般而言这些用户这样做的目的是为了能玩上盗版游戏。

在微软实施屏蔽动作之前，他们刚刚发布了几款热卖大作游戏如《光环3：ODST》以及《使命召唤：现代战争2》等等，这些游戏的发布为他们吸引到了很多掏钱购买Xbox360黄金会员服务的用户，而收到这笔钱之后，微软才开始实施这次屏蔽行动。AbingtonIP公司认为这一切并非巧合，而是微软公司精心安排的一个圈套，因此，他们计划搜集证据起诉微软，让微软把收上去的钱偿还给用户，为这些白交了钱却被屏蔽的游戏机客户讨回公道。

正义的使者还是炒作？

微软在消费者的口碑中一直不怎么样，究其原因，主要是其经常能形成近似垄断的地位，长期的垄断地位使得微软养成了行事蛮横的作风。这次BAN机事件，虽然从条款上来讲有其合理之处，但是上百万的受害者也是有苦难言。如今突然有个"正义使者"跳出来替天行道，自然引得众人关注。

不过说实话，仅从上面AbingtonIP所阐述的调查理由来讲，个人认为相当不乐观，最重要的一点，就是金会[illegible]未取消，换一台没改过的机子还能继续使用。所以这些被BAN的金会员玩家并不存在账户无法使用的情况，因此要求微软将会费偿还给用户是比较不现实的。

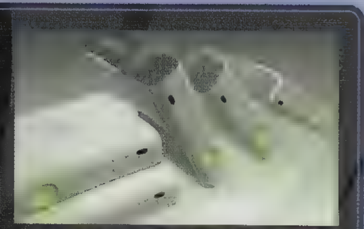
让人好奇的是，上述关于金会员和BAN机关系对360玩家而言是基本的常识，AbingtonIP如果连这点基本常识都不懂就贸然进行调查的话，就很让人怀疑其实力和用心问题了。AbingtonIP在美国的法律业界似乎也不是特别有名的公司，此举倒是颇容易让人怀疑其是借机对自己进行炒作，提高公司的知名度和关注度。

难道，控诉微软BAN机阴谋的，反而才是耍阴谋的？

BAN到怎样才算休？

当然，AbingtonIP公司的此次调查也并非一无是处，在其调查的内容中，还包括微软此次BAN机中所造成的其余影响及合法性问题，其中主要包括BAN机是否有影响到其他与玩盗版游戏无关的功能，例如360的硬盘安装游戏功能；例如Netflix、game add-ons、music以及下载游戏等功能，例如未经用户许可擅自搜集机主相关信息的行为，以及其他类似情况。

[illegible]上述几大情况中都有已经在这次BAN机事件中发生，与上次只[illegible]用户上LIVE不同，这次被BAN的玩家中，有许多都再也无法使用硬盘安装游戏、无法玩下载游戏，而微软通过360私下搜集用户信息的情况也一直有流言。



微软的BAN机，目标对象是改过主机的玩家，而改机的玩家基本上都是为了玩盗版游戏。因为这个原因，微软为了保护自己以及其他软件厂商的版权进行BAN机，应该是无可非议的。但是利用BAN机对改机玩家进行的惩罚究竟在怎样一个程度内才算合理？

以前是上不了LIVE，现在是追加禁止硬盘安装，要是有一天真会如网上[illegible]自爆？作为一名玩家和消费者，尽管改机玩盗版确实违反版权法，但如果自己买了的主机还得随时提防这个提防那个，那么，我们买回来的究竟是一台游戏机还是一颗炸弹？

AbingtonIP的此次举动虽然已经可以预见会是泡影，但关于360盗版、BAN机、厂商和消费者各自权益的维护等等，仍然期待能够早日达到一个双方都能接受的平衡。 □文/北斗

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

最近在玩什么游戏？报上名来。

重拾PC的《地下车会2》，虽然极品已经出到第十几代的说。不过PC是我目前仅有的娱乐工具（兴叹中）……

——北京东城 李天

桔梗■ 嘛……反正都是游戏嘛，虽然这里主要还是TV游戏为主，但也不必过于绝对，乐在其中就行了。

《战争机器2》，努力进行中……

——北京海淀 尹为群

桔梗■ 唔，不知怎么回事，最近身边很多人都重新战起了本作，且时间上相差无几，经典游戏确实是禁得起时间的考验，随时都可以拿起来温习的。

杂着玩呗，《蓝龙》、《使命召唤 战火世界》、《生化危机5》，还有一些不知名的小游戏……

——青岛 桂元东

桔梗■ 一看到《生化5》让我突然想到追加的Versus模式奖杯还没拿呢……难不成要等到明年2月的"剪辑版"中再拿么——

最近在考试，都没玩的说TAT……

——河北承德 王思语

桔梗■ 这应该算是期中考试？好像又晚了点……不过既然是考试期间还是专心复习吧，反正玩游戏又不是作功课，什么时候玩儿都行啊。

PSP的《刺客信条》，《GT赛车》，《实况足球2009》。

——广东郁南 王潮伟

桔梗■ 这里面《GT赛车 便携版》我倒是玩了，个人感觉来说GT还是不太适合在掌机上出现，因为掌机固有的特点，还是应该更趋于"爽快度"比较好，从一点上《山脊赛车》这种类型比《GT》这种走真实路线的类型更适合在掌机上出现，个人感觉而已－－。

《猎天使魔女》、《忍龙西格玛2》和《战神1+2合集》！为什么独缺《鬼泣5》啊！ ——广东深圳 刘思翰

桔梗■ HOO，动作系玩家啊！不知你打得如何了，我前段时间也是一直在突击这三个，话说最近喜欢动作系的玩家确实很幸福也很累……至于《鬼泣5》，短时间之内起码是一年吧，你是别想了，制作人小林裕幸正忙着做《战国BASARA3》，且完成度还不是很高呢，而《鬼泣5》那地毯式轰炸般的宣传周期也起码要半年以上，所以还很漫长。

《428 被封锁的涉谷》，嘿嘿！没想到吧…… ——四川成都 黄淼

桔梗■ ……该怎么说呢，虽然作为满分游戏有些拳点意思，但还是要承认它是个好游戏，只要有一定日文水平的人都是可以一试的，而喜欢电子小说类的玩家就更不能错过本作了。顺便说一句，这游戏可是又一款奖杯神作啊！唔，罪过罪过……！

自然是《现代战争2》了，先玩它两个月再说！ ——四川成都 姚伟

桔梗■ 要不是最近这一段时间落下的游戏太多的话，我还真是想玩玩本作呢，而说到这里我也自知无法适应时代的大潮……共鸣什么的更是压根儿一点儿没有，这可如何是好……

一直在考试的说，考死算……

——上海普陀 张梦婷

日语等级考试相信也是很多玩家的宝贵经历，而且现在去学习的人也越来越多了。

桔梗■ 高三嘛，也算是很正常了，一辈子就这么一次嘛……但还是要注重劳逸结合的好，无论是从学习角度还是健康角度都是这样。

其实我最近在考日语，放心，必过！ ——广东深圳 陆军

桔梗■ 你先说好不过怎办吧，你可以想两周。不过这次的一级试题还是比较微妙的，随着明日香的出场，ACG怕是止不住了……

《求生之路2》和《现代战争2》！近年的品味确实是欧美化了。

——上海松江 林光球

桔梗■ 欧美向游戏已经成为主导，这就是时代的脚步啊，不承认是不行的。

Vol.05 电玩秘传

青沼英二最新访谈

——写在《赛尔达传说 灵魂轨迹》发售后

青沼英二作为系列制作人，本次带来了将重制《赛尔达传说 时之笛》的惊人消息，《时之笛》是FAMI的第一个满分，也是全球第一个双满分，而游戏的实际素质也不用多说了，我想这样的满分才真正是一部传世之作。在《赛尔达传说 灵魂轨迹》已发售的今天，我们给大家带来了制作人最新访谈。

——你是于《时之笛》作为参与的开始，不过作为领头你的第一部塞尔达作品是《姆吉拉的假面》，在这作品上有什么不同？

青沼 《时之笛》是作为塞尔达传说中第一部3D作品，我想仍然有很多东西是可以再去探索的，宫本茂先生想要以《时之笛》的引擎为准，来试着制作一些新的东西。我就是这样被宫本茂先生给赋予了那次任务，当宫本茂先生告诉我说："你必须在一年之内完成这任务！"我对于该怎么做刚开始[illegible]很困惑。之后《时之笛》的团队[illegible]，我们才得以使用了这次用过制作相同引擎的团队成员，同时宫本茂先生还给了我们在《时之笛》中未得以实现的建议，来决定关注"三天系统"。为了适应这个，如果游戏不能在三天之内完成，那么所有的一切都需要重设，于是我的点子一个接一个的出来了，我们要做一个刺激的、节奏很快的游戏。

——那么你和宫本茂先生的关系又是如何呢？

青沼 当我们制作了《时之笛》和《姆吉拉的假面》时，我所工作的部门是叫做娱乐、分析、发展部（EAD），是一个很小的团队。所以要制作像是《时之笛》这么个大项目，整个EAD的成员都会团结一心共同专注于同一个工作上。包括我在内的所有人都能和宫本茂先生亲切的交谈。自那时起，在我们组上工作的员工逐渐增加，并且在EAD所制作出来的作品也逐渐增加。宫本茂先生是任天堂监督们的总头，当我把全部精力放在塞尔达上的时候，他还必须要关注任天堂本社的各种作品。

——《灵魂轨迹》马上要发售了，画面风格和前作一样是GC上的《风之韵》的效果，是你强烈的愿望才回归到这种风格上的么？

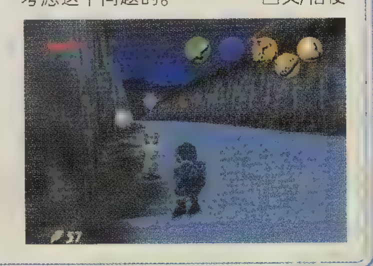
青沼 像DS这样的掌机，为了塞尔达的世界能够被正确的描绘出来，漫画渲染或者是卡通渲染的风格是最好不过的了。比如，在DS上的触摸系统，从上往下的视角是必须的。如果我们要在人和物上使用真实的比例的话，角色就会显得相当的小了。更多的采用动画和漫画的艺术风格，这样的形变是允许的，也是很自然的。我的意思是，你可以把那些当作是在你周围的建筑和其它一些物体的缩小版，不过这在动画风格中很常见。运用动画渲染技术这点可以很容易的做到，要感谢这种图像技术让我们才能使在塞尔达中的冒险更轻松，人们无需在那种难以理解的适当距离内或是角色与物体之间的距离中就能识别出大多数重要的道具。

——关于下一作Wii版的塞尔达，宫本茂先生已经谈论了一些关于它的话题，不过就你来说加入了MotionPlus之后的游戏会有什么不同之处？

青沼 先说下MotionPlus，在制作《灵魂轨迹》的同时我也正在着力于Wii版的塞尔达传说的开发。

——至今有不少人请愿《时之笛》的能重制，你们是怎么考虑的？

青沼 有时我会接到想要在Wii上玩《时之笛》的请愿，这些愿望大多是要求我们通过Wii的特性将游戏再重制一次。但对于重制我有着不同的想法，因为要考虑到原作所承载的历史，比如当时人们之所以要选择我们的主机、游戏，以及他们为何做出决定要玩《时之笛》，游戏最终带给了他们什么样的体验和感受。所以，所有希望我们在一个当今或是未来的主机平台上重制这款游戏的想法，归根结底都是因为他们想要重温对游戏产生过的情感。每当考虑到这一点，我就觉得重制游戏是无论如何也不能破坏曾经有过的感受的。另外，一些创新也是非常有必要的。仅仅通过操作上的改变是不够的，我说的是一种真正意义上的突破。在完整展现经典的基础上同时也能让玩家感到新的不同，要做到这一点可不容易。这就是我们讨论下来的结果，现状促使我对重制过去的塞尔达作品不是太积极。不过如果要是有了真正的灵感，既能不破坏经典作品的情感，又能实现某些伟大的革新的话，那么也许我们会进一步考虑这个问题的。 □文/桔梗



广告料理!!

日本解谜永不退热真理再论证

NDS上最精致的游戏

如果历数NDS平台截至目前发售的所有游戏，从制作精良角度来讲，毫无疑问要落到雷顿系列的头上。LEVEL-5对于市场的精准把握和判断这几年都得到了回报和证明，不仅仅《雷顿教授》系列的销量获得大成功（第一个三部曲分别是95万，88万，80万，第二个三部曲首作销售第一周就卖掉30万），其他原创系列也都有极高的销量（《闪电十一人》第一作37万，第二作目前66万突破！）。再算上代工的《白骑士物语》及《DQ 9》，要说日本软件销售方面的最佳表现，除了任天堂，就应该是LEVEL-5了。况且LEVEL-5的作品大部分都是在本世代平台上新创立起来的游戏，毫无市场根基就能取得这样的成绩，除了证明其开发水准和实力都高人一等外，独到的市场眼光也是目前其他厂商所缺乏的。

当然，游戏自身的水准是一切的基础，没有精良的制作就谈不上有畅销的可能，在很多人看来很脑残的《脑锻炼》系列也要在健脑游戏上绞尽脑汁的设计才能够如此受到全年龄层的欢迎和接受。可见前期的功夫确实很重要，而LEVEL-5在这方面从来都不马虎。

就像这篇广告上的口号“世界第一的冒险游戏新展开”，LEVEL-5能够有这样的气魄与游戏本身的高素质是分不开的，豪华的声优阵容，细致的动画制作，精彩的故事剧本，更重要的是绝妙的谜题设计，《雷顿教授与魔神之笛》在任何一方面都确保完美表现，换来的自然是高额的市场回报。

原创很重要

LEVEL-5是目前日本厂商中最致力于原创游戏开发，甚至可以说是唯一的在继续强化原创品牌的公司。比较于SQUAREENIX这样的老牌厂商，LEVEL-5还属于相当年轻的游戏公司，创立于1998年。但在这短短的十一年间，LEVEL-5不仅代工开发了日本国民级RPG游戏DQ，同时还确立了很多属于自己的成功品牌，并不满足的同时在2009年下半年的发表会还继续展示着正在全力开发的大量新作，包括备受期待的幻想RPG作品《二之国》（NDS），风格独特的机器人战略RPG游戏《纸箱战机》（PSP），很有梦幻色彩的RPG《幻想生活》（NDS），含有恐怖色彩的RPG游戏《背后灵》（PSP），这些作品每一部都让人期待不已，并都有希望成为未来日本游戏的代表游戏。

相比之下，其他的日本游戏公司无论在原创游戏的创立还是在开发认真程度都比不上LEVEL-5，更有像KOEI这样死啃无双品牌，SE拿老牌经典糊弄事的，虽然大家都是从销量上动脑子，但没有原创新作的推动，日本游戏市场未来的前景无论怎样看都会是死水一潭。而只有LEVEL-5这一连串的小小浪花，并不足以让日本游戏走出泥沼。

如果日本能够有更多的LEVEL-5，早已不是现在这样。有着早期ENIX作风的LEVEL-5，或许很快就会成为真正的日本一线头牌。　　□文/能量块

↑不仅游戏卖得好，LEVEL-5也是如今日本媒体的大广告客户，宣传手段上LEVEL-5用实打实的内容说话。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

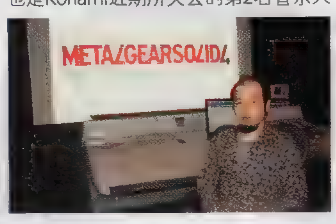
METAL GEAR SOLID

猎 狐 犬 基 地 VOL.043

微软挖小岛墙角

最近，微软内部专责Halo产品的团队“343 Industries”加入了一名新成员——户岛壮太郎，前Kojima Productions（小岛工作室）的骨干成员，同时也是MGS4的音效总监。

这项消息是官方的《Halo Waypoint Twitter》帐号带来的，户岛壮太郎1971年7月8日生于日本兵库县，一直都是MGS系列的主要音乐负责人，并且在MGS4中担任过音乐总监的职位。事实上，这已经不是微软第一次招揽小岛制作室的成员，就在去年10月，身为MGS4制作人之一的Ryan Payton就被延揽进入微软的Halo团队。此外，这也是Konami近期所失去的第2名音乐人才，就在前不久寂静岭系列的配乐山冈晃才宣布去职。



看来，微软的砸钱必杀技不但被应用在招揽游戏厂商为自己的主机开发超大作，连各个精英团队的优秀人才也是不遗余力的挖墙角。小岛工作室已经有两名重要成员被微软重金招募进了HALO的相关团队，对于在今年E3展上还与微软“拍肩”的小岛秀夫来说，不知现在是怎么一种心情……

小岛与新川访谈·前篇

——请问这次新川先生在本作中是以什么方式参与制作的呢?

小岛■ 在和平行者的制作上，我们集合了几位能力即便去制作电影也能通行于全世界的人才组成“美术组”，去负责设定与分镜的工作。这个组的成员大约是四个人，也因此我就请阿新以负责人的身分加入这个小组。

新川■ 出人头地了。

小岛■ 真的是高升了（笑）。

新川■ 另外我们也以客座创作家的身分邀请到阿什利·伍德（Ashley Wood）先生参与，制作工作就在一边想着“希望能做出让人会觉得的确是具有与他共同合作感觉的成果”之下进行。过场部分是在内部先做出所有分镜的构图，然后将资料送交给阿什利。阿什利看过之后绘制出插画，并再次送回到我这边。然后我再进行最后的成品收尾——制作上的程序大概是这样。

小岛■ 我们送过去的资料内容非常细腻，就连细节也都一起送交给了阿什利。不过，阿什利却根本就不理会这些东西，资料在送回来的时候被他满满地涂掉，真的是让人觉得白费工夫啊（笑）。

新川■ 不过他动作场景的描绘方式在用色等方面上真的是很厉害呢所以有动作的场景我们就让阿什利来负责，而角色的表情之类比较细微妙的地方处则由我来绘制。许多热情的支持者好像看到图之后就能明白是由谁绘制出来的呢。在电玩展里我也听到有人说出类似“这个是阿什利画的”、“这个是新川画的”这样的话。

小岛■ 支持者的眼睛都已经很精了呢。话又说回来，本来这明明是种用来省工的体制才对，结果因为来来回回好几次，结果反而耗费了更多工夫（笑）。

新川■ 不过，以结果而论的确是制作出好成果了。还有，要说到费工嘛，在机械部分因为我们有以计算机渲染（Rendering）而成的资料，所以就将那些交给美术组重画成某种程度上看似插画的样子。

小岛■ 没错。

新川■ 然后再由阿什利于其上加笔修饰，接着再交送给影片制作团队，再让插画重新变回多边形模型。

小岛■ 耗费了相当多的工夫喔。

新川■ 这次所发表的新要素里面，包括了“画家风格过场”这一项，请问这到底是怎么样的内容呢?

小岛■ 是在插画形式的过场片段中，再加入了玩家可以操作的地方。将这个部分制作成能够移动摄影镜头到处去探索的，则是阿新的点子。

新川■ 因为这曾在PSP的MGS漫画版中试着加入过，所以我就有“希望在游戏上也做做看”的想法。

小岛■ 尽管有所遗漏没看到也不会有太大的影响，不过以结论而言则会一点一滴地与各式各样的事物有所关联。以阿新来说，可能会变成是向CERO挑战的行为唷!（待续）

□文/北斗

樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点 FANS的来信精选

Mail■请问樱井先生，如果让你按照自己的喜好来制作一款新作品的话，那么你会从哪些方面去考虑呢?

应该从多方面去考虑吧。比如说，*游戏画面、操作感、故事剧情以及随机产生的灵感*。但有一点肯定是不会变的，那就是“一定要忠实于这款游戏的开发理念”。如果是要制作一款RPG游戏的话，那么我首先要全力去思考的问题便是如何让这款RPG游戏变得很有意思。另外，我要去调查玩家们对现今流行RPG游戏的认识，毕竟只有能够满足大众的游戏，才是真正成功的游戏。

当制作一款游戏时，我会将“自己觉得有意思”或是“自己非常想玩”的这种想法从优先考虑事项中剔除出去。只要这样，制作出来的游戏作品才是能令广大的玩家们所接受的。

Mail■从《神秘海域》以及《HEAVY RAIN》等游戏来看，让人觉得欧美人一直都十分喜欢大制作，而日本则是擅长制作小成本的作品，这在欧美人看来都是不可能实现的。从FC到PS2的这段游戏历史中，就有不少小成本制作的优秀作品。而到了PS3以及X360时代，则逐渐的退步了……从某种极端的意义上说，便携式的掌机将在日本得到进一步发展，而大容量、大成本制作的次时代主机将会在欧美进一步发展。

你的观点很独特嘛。我觉得，现在的游戏界正好是处于一个向上发展的时机，而且，日式游戏与美式游戏的分界也越来越模糊了。

制作一个游戏所花费的资金与玩家们是否选择这个游戏的差别是有很大差距的，大多数的游戏制作人，都只是相互参考国内的情况来进行制作的。但我希望大家都能够以世界范围为视点，来进行相关的策划以及制作。

Mail■最近，无法复制存档的游戏越来越多了。如此一来，一旦出现了故障的话，之前辛苦打出的全部记录就全没有了。我理解这是打击非法复制的一种手段，但是对玩家造成的损失实在是很大。

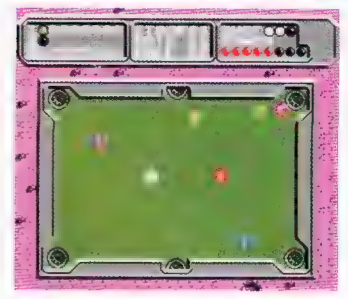
这话说的很有道理。不过，想必大多数的玩家都不是很了解此项政策的真正用意吧。由于时代的转变，科技技术的进步，现在的游戏与FC时期已经无法相提并论了。制作一部游戏作品所需要花费的代价是很大的。为此，用来守护游戏作品的相关补丁也大量诞生。从某种意义上说，这也是厂商们迫不得已的行为。

由于如今的这种现状，而给玩家们造成了或多或少的不便，但这绝对不是厂商们希望看到的结果。于是厂商们便想尽办法来最大限度的避免玩家们的损失。所以，在此还希望广大玩家们都能谅解。

Mail■想请樱井先生来一起做一个游戏。提起以L开头的游戏的话，你能想到有哪些呢?

好久没有玩这种游戏了。提起L为开头的游戏的话，我最先想到的便是《LUXSOR》，这款由TELENET发售的射击游戏给我留下了很深刻的印象。

接下来还有《LUNEWORTH》、《LUNATIC DAWN》、《LUNARESCUE》、



《LUNAR LANDER》、《LUNAR BALL》以及超人气的RPG游戏《LUNAR》。一口气说了这么多，实际上只要打开网页去查找的话，还能发现更多的游戏(上述的这些游戏名字可都不是我上网查找的哦)。

存档不能移动的理由

对于能在网络上进行对战的游戏的存档，不仅是储存了游戏的资料，更重要的还有玩家的个人身份登记。为此，官方设定任何人都无法对该存档进行移动或是转移。　□文/零羽

游戏名	机种	备注
《LUNE WORTH》	PC	90年发售的动作角色扮演游戏
《LUNATIC DAWN》	PC	93年发售的角色扮演游戏
《LUNARESCUE》	街机	80年发售的射击游戏
《LUNAR LANDER》	街机	79年发售的动作过关游戏
《LUNAR BALL》	多平台	在多款主机上发售的休闲游戏
《LUNAR》	多平台	92年发售的角色扮演游戏

冈本吉起の业界名人茶座

神谷英树:新作是《Vanessa》?(前篇)

这次来到茶座接受访问的是以《恶魔猎人》和《大神》而著称的知[illegible]重度的英伦风迷恋者，第一次去英国的时候，还曾经妄想，“如果被拐骗的话，就不用回到日本了”[illegible]另外，神谷也曾经是著名游戏制作人三上真司的部下。

一晚上“造”的钱

冈本 这次我们为大家请来的是推出《BAYONETTA》(猎天使魔女)的天才制作人神谷英树君

那么赶快直入正题，神谷君，其

实BAYONETTA这个名字是您在酒吧遇到的那个美女玩家吧?就是那个俄罗斯大姐姐的名字没有错吧?

神谷 完、完全不是一回事吧!别、别扯上我私人的问题好不好!顺便说一下，那女孩的名字是Vanessa!另外被冈本君你使用敬语，真是让我有点反胃，你给我适可而止吧。

冈本 神谷有一段时间确实是重复着公司和酒吧这样的两点一线的生活，有没有挥霍特别严重的往事?

神谷 制作《生化危机2》的时候，得到了一笔奖金，全额记不清了，大概是可以买一辆车的样子，一晚就全部花掉了。当晚和开发小队的同事一起去散财，回来的时候，从停车场走出来才发现，自己的钱包里只剩下一张酒吧的招待卡而已……只好和部下借钱，精打细算的过了一段日子。(笑)

冈本 [illegible]

神谷 冈本啊，后来我才知道，她其实是罗马尼亚人。

冈本 那么，也就是说，她的名字是BAYONETTA喽?

神谷 没有!就是说啊，那个到底是什么名字啊!

冈本 先不管你是怎么差点结婚的吧，问题是对方可是会俄罗斯语、罗马尼亚语，英语也很厉害，你们是怎么交流的啊?

神谷 基本上是靠我的半吊子“英语”，再加上表情和肢体语言这样子。

冈本 (瞪眼)，越来越爷们儿了!

被陨石锁定的人!

冈本 我真想聊一聊咱们在C社(卡普空)时候的那些事，神谷你好像一直是三上真司的部下是吧，不过我看你们似乎没有什么共同点，不用想都知道，你一定会被三上骂。

神谷 三上啊，那个人骨子里就是喜欢骂人，不过真的是从心里非常感谢。我记得刚进社还是新人的时候，在制作《生化危机》，我经常说出一些跑题的话，像什么“僵尸真是做的太强了”什么之类的，总之，从三上君那里我学到了很多。

冈本 是这样啊。

神谷 不过最可恶的是那些和我同期进[illegible]已被陨石锁定”这样的涂鸦。

在

点子从何而来?

冈本 哈哈哈，这真符合一晚上“造”了一辆车的钱这样的评价啊。从一个被“陨石锁定的家伙”到在《生化危机》中鬼点子尽出的家伙，你真是让人不可小看啊，没想到你竟然像一下子跳了10米那样，居然跑去做了《恶魔猎人》这样的人气游戏，当时我真是苦啊，明明自己的《生化危机3》那么紧张，哪有钱来做别的啊，害的我去找社长诉苦。

神谷 当时我就知道会挖走一部分《生化》的FAN。

冈本 还真是有令我吃惊的要素，比如在《恶魔猎人》里主角可以浮在空中，用剑将敌人斩杀[illegible]看到这里，我忽然就想这好象是《鬼武者》里的BUG吧?总能做废物利用，不愧是神谷啊，下次说一说你的新作吧。　□文/蔬菜汁

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

在经历了月初的井喷日后，拿到本期书刊时FF13已经发售，加上明年1月上中旬并没有太多的作品值得大家去留意，所以玩家自17日之后会迎来将近1个月的时间来消化本作和最近落下的其他游戏。而从1月底的《永恒终结（EOE）》开始，2010年第一波大作潮又会来临，所以玩家在享受着游戏的同时也要适当加快些消化的速度啊…… □文/桔梗

PS3 PlayStation 3

日期	游戏名	类型	厂商
12月			
15	★大航海时代Online El Oriente	MMO	KOEI-TECMO
17	★最终幻想13	RPG	SQUARE-ENIX
22	吉他英雄 Van Halen	MUS	ACTIVISION
2010年1月			
5	★猎天使魔女（美）	ACT	SEGA
5	★暗黑血统	ACT	THQ
14	闪点行动（日）	FPS	Codemasters
14	蝙蝠侠（日）	ACT	SQUARE-ENIX
19	虚无黑暗	ACT	CAPCOM
26	MAG	FPS	SCE
28	★永恒的终结	RPG	SEGA
28	★最后的反判	RPG	日本一
28	★魔塔大陆3 终结世界的少女诗歌	RPG	NBGI
28	极品飞车12（日）	RAC	EA
28	搏击之夜4（日）	SPT	EA
28	激爆职业摔角（日）	SPT	THQ
2010年2月			
4	★星之海洋4 最后的希望 国际版	RPG	SQUARE-ENIX
9	★但丁的地狱	ACT	EA
9	★生化奇兵2	FPS	2K GAMES
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
18	★生化危机5 导演剪辑版	AVG	CAPCOM
23	★失落的星球2	FPS	CAPCOM
25	★末路英雄 英雄们的乐园	ACT	MMV

XB360 XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商
12月			
22	吉他英雄 Van Halen	MUS	ACTIVISION
23	忍者龙剑传2（廉价版）	ACT	KOEI-TECMO
2010年1月			
5	★猎天使魔女（美）	ACT	SEGA
5	★暗黑血统	ACT	THQ
14	闪点行动（日）	FPS	Codemasters
14	蝙蝠侠（日）	ACT	SQUARE-ENIX
26	★质量效应2	RPG	EA
28	★永恒的终结	RPG	SEGA
28	搏击之夜4（日）	SPT	EA
28	激爆职业摔角（日）	SPT	THQ
2010年2月			
9	★但丁的地狱	ACT	EA
9	★生化奇兵2	FPS	2K GAMES
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
10	无主之地	FPS	MICROSOFT
23	★失落的星球2	FPS	CAPCOM
25	★末路英雄 英雄们的乐园	ACT	MMV

Wii Wii

日期	游戏名	类型	厂商
12月			
17	F1 2009	RAC	CODEMASTERS
17	NHK红白合战	ETC	任天堂
22	吉他英雄 Van Halen	MUS	ACTIVISION
26	最终幻想水晶编年史 水晶信使（美）	RPG	SQUARE-ENIX
2010年1月			
4	樱大战5 别了吾爱（美）	AVG	SEGA
10	雪橇快手	SPT	SouthPeak Games
12	丹尼尔X 终极力量	ACT	ValuSoft
12	翻转的扭曲世界	ACT	Majesco
14	★生化危机 暗黑编年史（日）	FPS	CAPCOM
14	动物乐园	ETC	Playlogic
15	秘密档案2	AVG	Deep Silver
19	弹珠台名人堂	TAB	Crave Entertainment
28	★龙之子 VS CAPCOM 终极全明星	FTG	CAPCOM
28	劲舞革命 音乐合身	MUS	KONAMI
28	★末路英雄2 垂死挣扎	ACT	MMV
2010年2月			
9	风来的西林（美）	ARPG	ATLUS
10	★疯狂世界	ACT	SEGA
10	SEGA全明星赛车	RAC	SEGA
11	★斩击的REGINLEIV	ACT	任天堂
16	家庭聚会	ETC	D3
16	废墟迷宫 再见月之废墟（美）	RPG	Xseed
25	超级猴子球 平衡摇摆	ACT	SEGA

NDS Nintendo Dual Screen

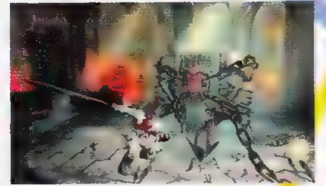
日期	游戏名	类型	厂商
12月			
17	迷你四驱车DS	SLG	ROCKETCOMPANY
17	DECA SPORTA DS的10种运动!	SPT	HUDSON
17	冬之奏鸣曲DS	SLG	D3
17	家庭教师 最强家庭大战	ETC	TAKARA TOMY
17	战国时代Vol 1 主君传	ACT	TASUKE
17	战国时代Vol 2 军师传	ACT	TASUKE
17	战国时代Vol.3 猛将传	ACT	TASUKE
22	莉娜的工作室 修特拉尔的[illegible]	RPG	[illegible]
23	★赛尔达传说 灵魂轨迹（大地的气笛）（日）	ARPG	任天堂
24	萌萌2次大战略2 chu 大和抚子	SLG	system alpha
24	超恐怖故事DS 青之章	AVG	Alchemist
24	[illegible]	ETC	MMV
2010年1月			
12	丹尼尔X 终极力量	ACT	ValuSoft
14	高桥书店监修 SPI完美问题集DS 2011年度版	ETC	元气
14	最后的冬天 真夜中的约定	AVG	任天堂
15	秘密档案2	AVG	Deep Silver
18	海格力斯的荣光 魂之证明（美）	RPG	任天堂
21	怪物探索者	RPG	KONAMI
21	真战国天下统一 群雄的争乱	SLG	system alpha
26	个人健身 男	ETC	Conspiracy
26	个人健身 女	ETC	Conspiracy
26	派对策划	ETC	UBI
28	★勇者斗恶龙6 幻之大地	RPG	SQUARE-ENIX
28	将棋世界 激指DS	PUZ	每日通信
2010年2月			
2	英雄的黎明（美）	SRPG	Majesco
3	鬼魂力量 创世纪（美）	SRPG	Ingition
4	山川出版社监修 详说世界史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	山川出版社监修 详说日本史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	鲁邦三世 史上最大的头脑战	AVG	NBGI
4	超热血！大运动会	SPT	Arc system works
11	猜谜魔法学园 双时空石	AVG	KONAMI
11	龙珠DS2 突击！红绸军	ACT	NBGI
18	三国志DS3	SLG	KOEI-TECMO
18	堕天使的甜蜜诱惑 快感歌词	AVG	FURYU
25	★四狂神战记	RPG	SQUARE-ENIX
25	★无限边境EXCEED 超级机器人大战OG传说	RPG	NBGI
25	★牧场物语 双子之村	RPG	MMV

PSP PlayStation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
12月			
17	秋之回忆 选择版	AVG	5PB
17	秋之回忆 2nd 选择版	AVG	5PB
17	秋之回忆 然后	AVG	5PB
17	秋之回忆 那时的胶卷	AVG	5PB
17	秋之回忆 收藏盒	AVG	5PB
17	★女王之刃 螺旋混沌	SRPG	NBGI
17	★女王之刃 螺旋混沌 激斗包	SRPG	NBGI
17	萌萌2次大战略2 Chu	SLG	system alpha
17	柰落之城 PORTABLE 一柳和第二次受难	AVG	日本一
17	F1 2009	RAC	CODEMASTERS
23	★刺客信条 血缘	ACT	Ubisoft
[illegible]	[illegible]	STG	SNK PLAYMORE
23	★真三国无双5 帝国	SLG	KOEI-TECMO
24	幸运星 网络偶像大师	AVG	角川书店
24	幸运星 网络偶像大师 DX包	AVG	角川书店
24	水之旋律	AVG	CYBERFRONT
2010年1月			
9	★王国之心 梦中降生	ARPG	SQUARE-ENIX
12	★寂静岭 破碎的记忆	AVG	KONAMI
14	★剑斗士 起源（日）	ACT	Acquire
14	★铁拳6（日）	FTG	NBGI
21	★战场女武神2 加利亚王立士官学校	SLG	SEGA
21	魔法少女奈叶 便携版 -The Battle of Aces-	AVG	NBGI
28	★不可思议的迷宫 风来的西林3 便携版	ARPG	SPIKE
28	★忍者活剧 天诛 红 便携版	ACT	FROMSOFT
28	11只眼睛 交叉十字	AVG	5pb
28	未来日记 第13人的日记所有者	AVG	角川书店
28	天空的皮罗特 天空之绊	RPG	Bestmedia
28	寂静岭ZERO（Best版）	AVG	KONAMI
28	极品飞车12（Best版）	RAC	EA

PS3/360 「暗黑血统」打响明年初大作潮序章！

动作冒险游戏大作《暗黑血统》主角WAR为天堂与地狱之战的首位执法骑士，但他却遭邪恶势力蒙骗、差点毁灭了世界，在接踵而来的大屠杀中，恶魔势力击败了天堂大军，取得人类的控制权；WAR被带到暗黑议会前遭到起诉，深受屈辱与即将遭死刑的WAR此时获得一个重返人间的机会，他必须找出真相并向陷害他的幕后黑手复仇。



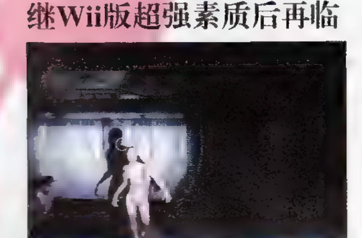
↑玩家将扮演WAR、天启四骑士之首，骑着出生入死的战马毁灭天驹在人界残迹上冒险。

PSP 「王国之心 梦中降生」曲折过后本作终降生！

本作的开发时间已经很久了，现在终于要发售了。本作与之前《王国之心》系列作品不同的是，《王国之心 梦中降生》中没有MP的概念。角色在使用技能和魔法后需要经过一段时间后才能够再次使用。而随着角色的不断攻击，“指令（COMMAND）槽”会不断地累积，指令槽蓄满后会有追加指令出现，从而发动更加强力的攻击。

↑系列每作都有FF角色客串，而本次加入的是《危机核心 最终幻想7》的主人公扎克斯。

PSP/PS2 「寂静岭 破碎的记忆」继Wii版超强素质后再临



本作根据系列第一作进行重制，但内容大半已经改变，为一款原创作品，由《寂静岭：起源》的开发商CLIMAX公司开发。本作的Wii版有着该平台上最为出色的画面和出色的操作性，而不久要发售的PSP与PS2版以目前来看，素质并不比Wii版要差多少。对于本作降临PS2这一点，对于PS2来说这也许真的就是最后一款大作了……而作为一个复刻得如此有诚意的作品来说，无论玩家是否玩过十年前的原作，都值得来领略一下名作的魅力。

PS3 X360 「猎天使魔女（美版）」PS3版真正形态？

之所以把它又搬出来是因为它可谓是游戏界历史中个例中的个例了，不为别的，就是因为同一游戏，同一平台，竟会因为版本的不同而存在巨大的差异。相信大家也都听说了SONY和SEGA因PS3日版的品质问题已经派专人去优化PS3的美版的事了，“优化成果”暂且不说，因为还是个未知数，但这种做法怕是以后也不多见……随着美服和欧服DEMO的出现，DEMO容量也从原先日版的1.2G升到了1.6G，相信SONY和SEGA已经做了点什么了。

「我是传奇！I Am Legend」

上期为大家介绍了最初的射击游戏《太空战争！》的相关来历，不知大家是否喜欢呢。本期将分别介绍《狐狸与猎犬》等射击游戏的由来，以及早期的著名游戏主机“Brown Box”诞生过程。在当时，还是处于雏形阶段的游戏主机虽然硬件设备上都是十分简陋，但其突破性的创造理念，是现在很多不思进取的厂商们都应该好好学习地。

□文/零羽

经典的原始游戏《狐狸与猎犬》

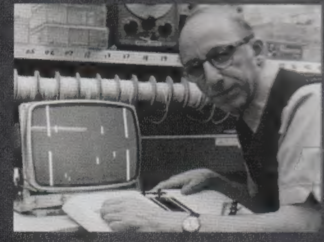
《狐狸与猎犬》这款游戏的设计理念还是十分简单的，但是在如此简单的设计下，却创造了出一个不可思议的游戏作品。首先，我们假装其中一个光点是狐狸，而另一个光点是“猎人”或是“猎犬”，然后进行一场“追逐游戏”。游戏的目的是让“猎犬”追到“狐狸”，直到“狐狸”的光点与“猎犬”的光点接触为止。这个设定是很原始没错，不过它确实是个电视游戏，而且是个很有趣的电视游戏。我们就是因此受到了激励而继续努力工作的。

→拉夫·拜尔经过接连不断的持续努力，终于在1971年时获得了“电视游戏与操控器装置”的专利。

射击游戏的发展历程

到目前为止，所有的努力都是私人的成果，而且与他所从事的工作一点关系也没有。拜尔认为他现在已经有些成果可以展示，所以他邀请公司科研发展部门的总监，贺伯特·坎普曼（Herbert Campman）看看他和柴伯雷的发明并获得了很好的回应，而且拜尔替他的计划募集到了第一笔资金——2000美元外加500美元的材料费。

1967年，比尔·哈里森（Bill Harrison）加入了拜尔的团队。拜尔的下个革新计划包括了一把玩具枪，而哈里森设计了一些电路，让这把玩具枪可以射击屏幕上的光点。现在，我们可以“射击”光点，而当我们“击中”光点时，它就会从屏幕上消失。另一名玩家快速且随机的在屏幕上移动光点，提供了我们移动的目标。射击游戏因此诞生了！



↑拉夫·拜尔于1972年创造了名为“Odyssey”的游戏机，此图为“Odyssey”设计草稿的一部分。

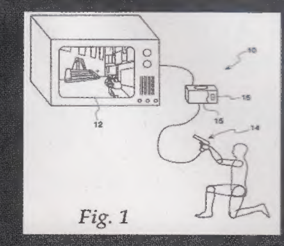
这把玩具枪也令坎普曼大吃一惊，由此才使得开发设计图的团队获得了更多的研发资金以及制作时间。新的点子和方向不断的涌现出来，包括设计可透过有线电视进行游戏的初步规划。新成员不断的加入这个计划，包括了比尔鲁希（Bill Rusch），他想到了将光点变成一颗球的点子。于是我们便不断地想着该如何将这个点子套用到乒乓球、曲棍球、美式足球以及其它运动游戏上。我不确定当时我们是否已经了解到我们已经是获得了一个重大的突破，但其实也差不多了。

被称为“棕盒子”的游戏主机

1967年11月11日，这个团队制造了可运作的乒乓球游戏以及一套供程式化游戏使用的系统，也就是后来被拜尔称为“Brown Box”，即，“棕盒子”的游戏主机。

接下来的工作则是想办法销售这套游戏装置了。在展示给各大电视制造商看过之后，他们开始于RCA交涉。然而最后并没有和RCA达成共识。不过，比尔安德斯（Bill Enders）离开了RCA并加入了Magnavox。安德斯在Magnavox大力支持拜尔的游戏机产品，并在最后签订了合作协议。

第一部家用电视游戏系统，Magnavox的“Odyssey”，于1972年时问世了。“Odyssey”对电视游戏机的发展造成了深层的影响。虽然它并未获得全面性的成功，其中一部分原因还得归咎于Magnavox的行销策略上的失败。但这也促成了诺兰布西奈尔发明《乒乓》的灵感源泉。



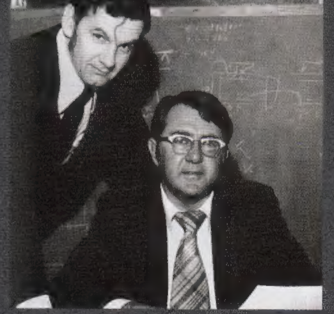
拉夫·拜尔并没有随着“Odyssey”的失败而停止。他协助开发了Coleco的“Telestar”游戏机，并发明了“Maniac”、“Simon”以及其它许多的游戏机及其相关的设备。他拥有许多的专利，而且至今仍担任顾问工作。

创作大师们的灵光一闪

诺兰·布西奈尔（Nolan Bushnell）的故事的一部分发生于1960年代的中期。在诺兰·布西奈尔第一次看到《太空战争！》（Spacewar!）的那天，便是扭转历史的关键日。这件事是在犹太大学的校园中发生的。这次的邂逅可以说是非常的幸运，因为布西奈尔不只是发现了《太空战争！》这个好游戏，而且还知道它将会给这个世界带来什么样的影响。

布西奈尔提到，“从某个方面来说，我对《太空战争！》感到了震撼，不只是因为它非常的有意思，而是我也看到了商机，我知道，好的游戏作品一定可以赚到大钱！但在当时，我很快便将这个想法抛之脑后。它必须在一部IBM 7900型电脑上，或是同等级的电脑上才能顺利的运行。那是一部巨大的IBM电脑主机。造价上的过于昂贵，使得它并不具备很好的经济效益。

“现在，我们将时间快转至1969年，当时我在加州的Ampex公司工作。”布西奈尔继续说道：“我是一名业余的围棋棋手，而其中一名棋友在史丹佛的人工智能实验室工作。他跟我提到他们那边的《太空战争！》游戏，我告诉他，“我在大学时有玩过这个游戏，我想知道它究竟是如何运行的。”于是某日傍晚，他带着我来到他们的实验室中，我们两人打起了《太空战争！》，并且打了好久。此举再次点燃了我对于游戏的狂热追求，以及“我对于它是具有潜在商机的观点”的信心。



↑图中的两位都是早期游戏主机的开发者，最初的奇迹就是由他们所创造的。

布西奈尔的第一个计划是《电脑太空战》（Computer Space），这是一个他利用闲暇时间所创造的单人版《太空战争！》游戏。为了建造他的实验室，他将女儿的房间进行了改造，并让两岁大的布丽塔（Britta）睡到了客厅之中。

我原先的计划于后来的结果完全不同。我原先计划利用“Data General 1600”进行开发，让一部微电脑能够执行许多游戏。我原先以为廉价的监视器会是比较有问题的地方。之后电脑却一直发生着执行时拖延的问题——它实在是太慢了。

我认为机器的价格超过它的获利能力。我几乎要放弃了。我将游戏减为四个，但这反而更加不符合经济效益。于是我变继续努力使屏幕的功能更加强大，让它能处理更多的工作。然后，我突然的醒悟，“神啊！”，我想，“我不该使用Data Ganeral 1600的。我该从硬件上着手”。所以，我放弃了价值4000美元的电脑，转而使用起100美元左右的零件。

最后，他完成了《电脑太空战》的设计，透过硬件的方式完成了整个计划。但他仍需想出销售它的方法。这又是另一段机缘巧合的故事了。我与牙医有约，而我的牙医有另外一位病人在纳丁联合公司（Nutting&Associates）上班。我满口棉花地和牙医谈论着我正在从事的工作，牙医则建议我和“那个家伙”聊聊。这是我初次听说纳丁联合公司。他们是一家产品一推出就会陷入窘境的公司。他们当时算不上是成功，他们正在寻找任何可能的机会，所以他们就一头栽了进来。或许一家稳固的公司反而不会愿意承担风险。

《电脑太空战》于1971年问世。初次登场时并不能算是成功，但它确实是有很大利润的。更加重要的是，由于当时市场上并没有类似的产品，它让布西奈尔对当时的大型游戏机的玩家群的数量有了初步的概念。

图中的几件设备看起来是非常的简陋，但它们组合到一起后变诞生了最原始的游戏主机。

《电脑太空战》在大学校园以及受教育程度较高的地区都非常的受欢迎。由于当时并没有任何的电子游戏场所，所以就必须将机器放在保龄球馆或是酒吧等场所中。市场就是如此。如果你在酒吧里无法获得好的业绩，那就真的是一点机会都没有了。《电脑太空战》在传统的美国酒吧的业绩实在是奇差无比的。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：谁是你的2009年最佳游戏
本期问题策划：澳大利亚猫福利

伪饭的真选择

BY:风林

以索饭立场说话，那2009年毫无疑问是《杀戮2》和《神海2》最高，俩“2”。但很可惜，《电软》不是PS3专门志，我也不是只玩一台主机。虽然自诩索饭，其他主机也都要玩，这也是做杂志小编的不幸哇（不能把所有时间都奉献给PS3，我对不起SONY……）所以在我的2009最佳游戏大名单里又多出了《光环战争》、《WET》、《暗影帝国》、《猎天使魔女》、《罪与罚2》以及《刺客信条2》。其中《WET》、《猎天使魔女》和《刺客信条2》是多平台游戏，本胖选择的是360版，人所共知多平台游戏除《铁拳6》外PS3版在画面上全部完败，所以在这上面我又对不起SONY一回。在这个名单中，有两个非大作，《WET》和《罪与罚2》。前者让我推崇的是风格，后者则是不让的难度。我是一俗人，自然对大作没什么抵抗。可惜是准超大作《FF13》不幸未能入选本人“最佳”，全因价格过高无缘体验，再对不起SONY一回。就这一年，我起码对不起SONY三回。全对得起微软了！在此立证，2010年，我的最佳游戏名单里只有PS3的游戏，不信明年第24期本栏目再见分晓。“唉？翅膀！《光环致远星》是跟十月份发售吧？”

神秘海域2

BY:北斗

今年的大作很多，但非要选出一个“最”的话则似乎有些为难。本人最喜欢的两个系列：MGS没有新作，机战K又达不到要求。DQ9是我踌躇许久的备选对象，虽然感觉已经不够“DQ”了，但却是我今年游戏时间最长的一款，无奈综合考虑上，DQ9创新度不够，倒是PS3上的《神秘海域2》，成为了最终答案。

如今这年头评价游戏流行“满分”，满分越来越不值钱，神海2也获得了不少外媒的满分评价，严格来说，我不认为本作绝对达到了满分要求，但是满分与否和伟大与否并不能划等号。在我看来，神海2毫无疑问是伟大的！

仅就声光方面的表现来看，如果你有一台好电视和好音响，就会深深的被其所震撼，PS3硬件能力NO.1的实力到本作中才是真正的展现出来。游戏在剧情架构和谜题设置上非常有一套，绝对的经典冒险好莱坞大片的水准，游戏系统和操作与剧情的进展又配合得相得益彰，让人感觉即是在玩游戏又同时在欣赏一场精彩的好莱坞大片！尽管顽皮狗之前就已经制作过数款经典作品，但本作，绝对是迄今为止最棒的！

现代战争2

BY:翅膀

无他，就为了那出色的射击手感，这代的枪做得实在太传神了，从枪的建模，到每次发弹时的手柄震动，再到换弹夹时的细节，几十种枪没有一个重样的，子弹从枪管中打出去，单凭手感就能知道是什么枪，尤其是加上消音器的狙击步枪，子弹打入人身上那力度感就是不一样，游戏的爽快感都从这些硬派的射击手感中得来了，如果对比一些二流的射击游戏，那素质的区别从手感就能体现得一清二楚，大作就是大作，真的是不一样。

画面、战场气氛那更不用提了，这代比起前作更注重大场面的战争气氛营造，虽然是虚构故事，但看着玩着怎么就那么真实，雪山的潜入、机场的屠杀、白宫攻防战、监狱的救人，每个都在真实的画面和完美的镜头运用下身临其境，一点都没有虚假的感觉，完全就是现场直播级别的享受。使命召唤不愧是使命召唤，现代战争不愧是现代战争，这年头能让我一口气打穿两遍的游戏不多了，今年玩过最好玩的游戏就是它了。

信DQ，得永生

BY:蔬菜汁

不管什么东西加上了这个“最”字，总是让人难以取舍，假如我是无双大师“七曜”的话，想都不用想一定选个无双，如果我是机战FAN零羽的话，用脚想都会选个机战游戏，但是偏偏我是最刚直不阿的蔬菜汁，为了防止世界被破坏、为了维护世界的和平，我把这宝贵的一票投给《勇者斗恶龙9》……白色的未来有光明的明天在等待！（风林乱入：你这个火箭队的台词要写多少字啊，你给我差不多一点！）喘气，没有错，虽然刚开始的时候，蔬菜我有在想就写个《LOVE PLUS》什么的，拿出高中时写作文的功底来，随便敷衍一下就好，可是当蔬菜我想到《DQ9》曾经令机战大师和无双大师一度沉迷，甚至让这两个恶心的家伙暂时放弃了前半生相偎相依的恶趣味，就觉得，这真是个神作！想昧着良心把机战或是无双选作2009最佳的话，就随你们去做吧，不选《DQ9》的家伙绝对是被一天到晚流鼻涕的翅膀传染到了不干净的东西，你们这些可恶的家伙一定会在放学回家的半路被举着大便的眼睛女追赶，然后被贝吉塔狂踹，最后变成小林那样的秃头没有错，以上。

人们称之为——「早了」

BY:桔梗

其实对比ACT和RPG，说实话我也不知自己更侧重哪个，只是感觉自《FF12国际版》后很久没玩RPG了，至于《白骑士物语》本来就是MMO而非本格RPG。所以对于随后的RPG三连《FF13》、《EOE》和《SO4I》还是很期待的，毕竟好几年没碰了，怎么说也得把这瘾过够了再说。

虽然时间上看离《FF13》还有不到一周，订的日版最早也要下周到，但由于它是FF，又因为长久以来对其关注进而了解到的游戏素质对得起自己的期待，所以自己心中的年度最佳必须是它。老实说，由于连着玩了《NGS2》，《BAYO》和《GOW1+2》好久，估计直到《DMC5》出来之前基本是不想再去碰ACT了，而前不久放出的《但丁的地狱》，说实话是完全没兴趣。其实回首2009年，大作基本是集中在后半年，所以自己现在常玩的几个也基本全是最近的一些游戏。但如果要说出心中五个年度游戏的话，《FF13》、《BIO5》、《NGS2》、《心跳回忆4》和《真女SJ》。

12月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

DS Lite音乐外设:Easy Piano（DS）/暗黑血统 战神之怒（X360/PS3）/邦克 濒临灭绝（X360/PS3）/乐高 哈利波特（全平台）/危机边缘（X360/PS3）/温哥华冬奥会2010（X360/PS3）/末路英雄2 垂死挣扎（Wii）/正当防卫2（X360/PS3）/波斯王子 遗忘之沙（X360/PS3）

火线点评 点评时下流行游戏软件

战国无双3，硝烟弥漫的日本战国激烈再现
生化危机 黑暗编年史，恐怖射击经典巨制
侍魂 闪，优或劣？极富争议的3D刀剑格斗

游戏天下事 聚焦游戏业界新闻

《最终幻想13》上市前的新闻汇总评述

斗剧欣赏 国内外街机赛事

2009年日本斗剧《VF5》比赛集锦（下）

LIVE试玩 最新下载游戏体验

《但丁的地狱》“地狱之门”最新体验报告

恶搞频道 奇思妙想大集合

国外大叔组合翻唱《北斗神拳》主题曲

特别收录 光盘内附赠内容

《战场女武神》动画连载1-3集

20Min 《波斯王子》新作高调公开 风格回归初代向经典致敬

Ubisoft于美国时间12月12日在Spike TV 2009游戏颁奖典礼上正式公开了《波斯王子》系列新作《波斯王子 遗忘之沙》的首部宣传影片。Ubisoft表示，《波斯王子 遗忘之沙》现在正在研发中，预定2010年5月问世。新一代游戏将回归《波斯王子 时之沙》的游戏风格，并且承接原作的故事剧情，希望向经典的《波斯王子 时之沙》致敬。Ubisoft指出，游戏集结此系列粉丝热爱的元素，融合革新游戏的玩法，将会带给玩家耳目一新的感觉。另外，本期还收录了很多其他的精彩新作视频，请留意本期“魅力抢眼秀”！

15Min 战国无双3，日本战国激烈再现 侍魂闪，富争议的3D刀剑格斗

《战国无双3》是Wii上推出的《战国无双》系列最新作。本作采用传统操作方式，承袭了原作架构，收录了更多日本战国武将，并加入诸多新的招式等系统。本作就整体素质而言，在众多Wii的作品中绝对是不容错过的上佳之作！本次登陆家用机的《侍魂 闪》移植自2008年4月推出的街机版，采用高分辨率3D绘图，延用基本2D格斗系统加以强化，收录弹剑等系统。不过本作的画面效果和操作手感实在不怎么理想，恐怕很多期待本作的玩家都要失望了。到底这些游戏是个什么样子，大家不妨关注本期“火线点评”。

20Min 09斗剧精彩纷呈《VF5》赛况激烈

3D格斗大作《VF5》是世嘉公司在格斗领域树立起的新标杆，这款游戏虽然早于《铁拳6》，但其格斗的严谨性却丝毫不逊于后者，以至于现在仍是众多格斗爱好者们追捧的对象。在上期的节目中，我们为大家展示了今年日本斗剧大赛的《VF5》比赛集锦。本期则为大家带来这场比赛的下半部分。想要从高手那里学些本事吗？那就关注本期的节目吧！

10Min 但丁地狱新体验 招式系统仿战神

《但丁的地狱之旅》的试玩版“地狱之门”收录了完整的开头关卡，让玩家抢先体验改编自但丁史诗《神曲》的另类冒险。本作的风格总让人感到是在效仿《战神》，但如果真的连游戏整体素质都可以和《战神》差不多的话，那倒是玩家最愿意看到的。本作将于明年2月推出，试玩版只不过是揭开了帷幕，还有其余的九层地狱等待着玩家们去探险。

10Min FF13，差一分的完美呈现 大作上市前新闻汇总评述

与大家阔别数期的“游戏天下事”本期终于回归了。这次的回归就如同它诞生时那样，从形式内容等各个方面都恢复到新闻评述的框架。每期还是由小沛亲自为您解读当期游戏业界发生的最值得大家关注的新闻事件，本期的选题就是即将上市的《最终幻想13》，这个作品可谓是年底最重量级的大作，并且之前的新闻也引起了广泛的关注。包括两个版本到底有哪些不同，以及日本某权威游戏杂志给出的39分评价等等。本期杂志上市时大概正好伴随着这款游戏的热卖，到时候我们这次讨论的话题也就可以有现实的依据了。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

ときめき
メモリアル4
©2009 Konami Digital Entertainment